SUPER JUEGOS

Nº 35 • MARZO 1995 • 375 PTAS.

GRUPO ZETA

▶ 3 D O

Wing Commander

▶ SUPER NINTENDO

NBA Jam T. E.

Unirally

▶ SEGA SATURN

Victory Goal

▶ SONY PLAYSTATION

Tohshinden

Raiden Project

SAMURAI SHODOWN

EL PODER DE LA ESPADA

00035

8 420565 037006

SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ATARI • CD-i • NEC • CD32 • NEO GEO

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

SUMARIO

MARZO 1995



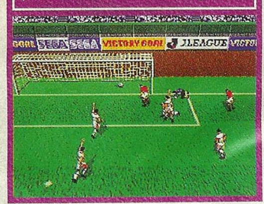
EN PORTADA

SAMURAI SHODOWN es un juego que, aunque muy conocido, merece por su calidad ocupar un lugar de preferencia en nuestra revista. Primero fue la saga STREET FIGHTER 2, después los MORTAL KOMBAT y ahora con SAMURAI SHODOWN se completa la trilogía de lucha que todos los amantes de estos arcades deberían conocer al dedillo. Además de este título, los contenidos de este número están muy unidos a las nuevas tecnologías, ya que os ofrecemos nuestras primeras reviews de juegos para PlayStation. También continuamos con las revisiones de compactos para la gran 3DO de Trip Hawkins.



VICTORY GOAL

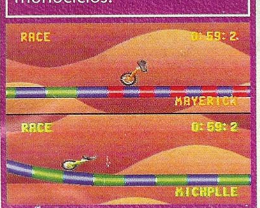
Este simulador futbolístico promete ofrecer grandes momentos de diversión a los usuarios de ***Saturn***. Su variedad de rotaciones y sus tres planos (largo, medio y corto) completan un juego extraordinario para el sistema de **Sega**.





UNIRALLY

Con objeto de sorprender, los programadores de **Nintendo** han tenido una idea genial, ya que han diseñado un lanzamiento para ***SNES*** que nos ofrece la posibilidad de competir en una original prueba de monociclos.



SUPER PREVIEWS

16 STARGATE
De las pantallas de los mejores cines a las pantallas de las consolas más importantes. Aunque no está aún totalmente acabado, el juego promete maravillar.

18 CHAOS CONTROL
Los responsables del ***CDi*** de [illegible] **...ilips** apuestan de lleno por este tí[illegible] ...D. nuevo **Infogrames** pone el sello a [illegible] ...ucción.

20 DRAGON'S LAIR II [illegible]
La mejor versión de este clás[illegible] ...co es sin duda la del ***CDi***. Las capacidades g[illegible] ...áficas de esta máquina en todo su esplend[illegible] ...or.

22 ROAD [illegible] ...SH CD
Los po[illegible] de un ***Mega CD*** que se preparen [illegible] ...r con un clásico de motos inspira[illegible] ...ega para ***3DO***.

24 THE TICK
Un nuevo héroe americano ha nacido, y ya tenemos preparado un lanzamiento para ***SNES*** y ***Mega Drive***. Colorido y animaciones de lujo.

25 FATAL FURY SPECIAL
Nunca imaginamos que la grandeza de este clásico de **SNK** puediera verse con tan buen aspecto en ***Game Gear***.

26 SURGICAL STRIKE
El *Full Motion Video* se convierte de nuevo en el principal aliado lúdico de ***Mega CD***.

28 MORTAL KOMBAT 2
Mega Drive 32X precisa de muchos títulos como éste para demostrar todo su poderío. Mucho mejor que la anterior versión para la consola ***Mega Drive***.

30 FIFA SOCCER
Un juego de la magnitud del EA SOCCER tendrá su correspondiente versión en la pequeña gran portátil de **Nintendo**.

31 LEGEND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE
El ratón de la factoría **Disney** nos muestra su mejor aspecto en la pequeña portátil de **Sega**. Como suele ser habitual en esta compañía, la última entrega es siempre la mejor.



SAMURAI SHODOWN
El clásico de las recreativas llega al universo de ***Mega Drive*** con una adaptación sensacional que cautivará a todos los amantes del género de la lucha. No cabe duda de que un nuevo clásico ha nacido para los 16 bits de **Sega**.





RIDGE RACER
Nunca una conversión a consola ha reflejado con tanta fidelidad y similitud la majestuosidad de su arcade original. **Namco** y la consola *PlayStation*, un binomio lúdico que sobresale entre todo el panorama actual.



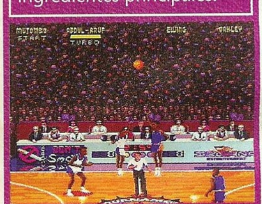


TOHSHINDEN
Inspirado en VIRTUA FIGHTER y superándolo en muchos de sus aspectos, **TOHSHINDEN** para ***PlayStation*** asombra. Si la perfección en cuanto a la lucha poligonal tuviera un nombre, sería éste. Una bestia nacida para ganar.





NBA JAM T.E.
Afortunadísima secuela del gran juego de baloncesto que nos sorprendió el año pasado. Más rapidez, menos simulación y más concepto de arcade son las normas básicas que **Acclaim** ha utilizado como ingredientes principales.



REVIEWS

38 SUPER PUNCH OUT
Si la versión de ***NES*** es magistral, en ***Super Nintendo*** alcanza tintes épicos. Fantástico.

42 THE NEED FOR SPEED
Nadie como ***3DO*** y su *texture mapping* para desarrollar un simulador automovilístico. Tráfico de Semana Santa y realismo impresionante.

58 TRUE LIES
El gran Arnold está empeñado en que todas sus películas pasen por los 16 bits. Que siga así.

64 3DO FIFA SOCCER
Al estilo de VICTORY GOAL para ***Saturn***, las diferentes vistas dan color al clásico de **EA**.

68 KID KLOWN
Un payaso explosivo que no te dejará tomar ningún tipo de respiro. La cosa va de bombas.

72 FRANKENSTEIN
El clásico de la literatura de terror aparece en ***Super Nintendo*** con ganas de arrollarlo todo.

76 CLAY FIGHTER 2
La deformación más profesional en su segunda entrega. El *claymation* en el estado más puro.

80 MEGA TURRICAN
Meses después de la entrega para ***SNES***, el héroe metálico de **Factor 5** llega a ***Mega Drive***.

84 X-MEN
Los famosos héroes mutantes de **Marvel** luchan contra el malvado villano Apocalypse.

SECCIONES

8 Noticias
110 La Guarida del Dragón
138 Retroviews
142 Linea Directa
146 Manga Zone
150 Game Master



A PIE DE PISTA
En **SUPER JUEGOS**, introducimos una sección nueva donde podréis descubrir los grandes lanzamientos deportivos (futuros, presentes y pasados). Todas las disciplinas tendrán un lugar en estas páginas.



88 REBEL ASSAULT
Los chicos de la GUERRA DE LAS GALAXIAS en su aventura más trepidante para ***3DO***.

102 THE APPRENTICE
El mejor juego de plataformas hasta la fecha para el ***CDi*** de **Philips**. Una gran sorpresa.

106 STORY OF THOR
Con más elementos de arcade que de rol, una de las joyas de **Sega** más valiosas.

116 PAC IN TIME
La emblemática mascota de **Namco** en una aventura que requerirá romperse el coco.

120 SUPER WING COMMANDER
El simulador más clásico del mundo del ***PC*** nos muestra su mejor cara. De nuevo para ***3DO***.

REVIEWS 8 BITS

130 WARIO BLAST
La unión de **Nintendo** y **Hudson** en un arcade que sorprenderá por su gran jugabilidad.

132 SPACE INVADERS
El clásico de los setenta muestra su mejor cara, y a pantalla completa, en *Super Game Boy*.

133 MICROMACHINES
Los pequeños coches de **Codemaster** tienen en ***Game Boy*** su mejor circuito.

136 RISE OF THE ROBOTS
La lucha cibernética contemporánea más sorprendente en la portátil de **Sega**.

¡ESTO ESTA QUE ARDE!

NBA JAM

T.E.

TOURNAMENT EDITION

¡EL 23 DE FEBRERO SERAS EL AMO DE LA CANCHA!

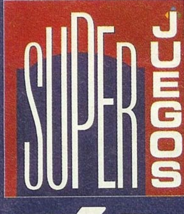
Disponible en SEGA Megadrive, SEGA Gamegear y Súper NINTENDO.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM   GAME GEAR   MEGA DRIVE   MIDWAY   Acclaim

Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Pedro de Frutos**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **José Luis del Carpio** (jefe de sección), **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España**
Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: **F. Javier López López**
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: **José Manuel Sánchez Ruiz**
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

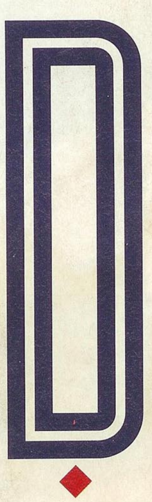
Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

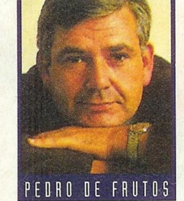
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 375 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

EL PAPEL Y SU PRECIO



Desde que SUPER JUEGOS apareció en los quioscos uno de nuestros objetivos prioritarios fue llegar a todos vosotros al menor precio posible. Mes a mes, aparte de esforzarnos para ofreceros lo mejor, las novedades más actuales y los comentarios más profesionales, también nos hemos caracterizado por ser la revista del sector más económica. Incluso con el cambio de formato y las mejoras introducidas en el pasado mes de Octubre continuamos adelante con la misma política de precios. Este mes, sin embargo, habréis notado un incremento en el precio de la publicación. Se trata de una subida que no llega al 7,5 % -de 350 a 375 pesetas- y que viene motivada por la fuerte subida del papel, que en algunos segmentos llaga hasta el 40 %, lo que ha producido una auténtica conmoción en las editoriales de todo el mundo. Pero a pesar de este incremento, continuamos con el precio más bajo en los quioscos en cuanto a las revistas genéricas del sector se refiere. Un esfuerzo más por nuestra parte en la constante apuesta por conseguir la mayor difusión posible de las últimas novedades en videojuegos, tanto en software como en hardware.

A este respecto, y desde el pasado mes de Octubre, SUPER JUEGOS experimentó un notable cambio con la intención de convertirse en la plataforma editorial donde se recogieran tanto los nuevos avances tecnológicos como los nuevos lanzamientos para las aparatos existentes en el mercado. La inclusión de páginas reservadas a consolas de 32 y 64 bits, así como a sus juegos, pretendía prepararos para un futuro que se anunciaba próximo y que ahora ya está entre nosotros o a la vuelta de la esquina.


PEDRO DE FRUTOS

Nuestro compromiso es con los videojuegos en general, y por ello no vamos a descuidar las novedades que aparezcan para las consolas portátiles, de 8 y de 16 bits, sin que por ello dejemos de prestar la atención debida a una oferta que se presenta tan espectacular como atractiva. Apostamos por el futuro, pero creemos a pies juntillas en el presente.

Nos gustaría saber vuestra opinión. Solicitamos vuestras cartas para que expliquéis qué secciones os gustan más y cuáles os agradan menos de la revista, así como todas las observaciones que deseéis formularnos. En todo caso, seguiremos en la misma línea de ofreceros la mejor información.

NOTICIAS

Saturn prepara el desembarco

La compañía **Sega** parece haber sacado ya algunas conclusiones tras los primeros e intensos meses de vida de su nuevo y anhelado sistema ***Saturn.***

El éxito de ventas en Japón ha servido como importante test de pruebas para conocer las reacciones tanto de la crítica como de los usuarios con respecto a este sistema lúdico. Pero como todos sabéis, cada mercado tiene sus propias peculiaridades y la experiencia de muchos años ha llevado a la compañía japonesa a plantear una estrategia diferente para el continente europeo.

Como aperitivo a estas modificaciones, señalar que el modelo occidental de la consola ***Saturn*** cambiará de color, pasando de los tonos grisáceos al negro ya tradicional en sus demás sistemas. Si comparamos ambas posibilidades, hay que reconocer que esta nueva tonalidad hace más atractivo un diseño tan compacto como el de ***Saturn.*** Incluso, podríamos decir que el nuevo cromatismo le da un aspecto bastante más agresivo.

Aunque todavía no tenemos la confirmación definitiva, parece ser que también se incorporará alguna transformación técnica en el corazón de la potente máquina.

Por otro lado, el sistema ***Saturn*** podrá contar en breve con una interesante remesa de periféricos (accesorios que ampliarán las posibilidades de juego en determinados programas). De momento podemos adelantaros cuatro de los útiles complementos que saldrán con su lanzamiento: *Saturn Mouse,* un ratón de similares características a los empledos por los usuarios de ***PC;*** un adaptador para seis jugadores; *Virtua Stick,* que es un mando de palanca con seis botones y todo tipo de funciones; y por último, el espectacular *Arcade Racer,* un impresionante mando de conducción o pilotaje que nos vendrá de perlas para títulos del calibre de DAYTONA USA.

La compañía **Sega** aún no nos ha podido confirmar unos precios estimativos, y habrá que esperar unos meses para conocerlos. Mientras esperamos con impaciencia el desenlace, aquí tenéis unas imágenes para recrearos con lo que será la futura ***Saturn*** en España.

Parecen nacidos el uno para el otro. Estos dos periféricos son el sueño de cualquier jugador de élite: un adaptador para seis jugadores simultáneos y un mando de palanca con todo tipo de adelantos y posibilidades.





En una máquina con posibilidades tan impresionantes como las de Saturn, el diseño tiene que estar, como mínimo, a la altura de las circunstancias. Como ya ha anunciado oficialmente la compañía Sega, la consola Saturn en Europa va a estar diseñada del mismo modo que en Japón, pero su color será negro.







Llegan los seis de Arcadia

Arcadia acaba de anunciar cuáles serán sus principales lanzamientos de aquí a esta primavera y, como podréis comprobar, en esta ocasión la calidad no está reñida con la cantidad. Seis de los títulos que componen la amplia oferta de esta distribuidora son: PUTTY SQUAD (***Mega Drive*** y ***SNES***), SUPER TURRICAN II (***SNES***), JUNGLE STRIKE (***Game Boy***), MR. NUTZ II (***Mega Drive***), THE FLINTSTONES (***SNES***) y, por último, GREEN LANTERN (***SNES***).

PUTTY SQUAD es la segunda parte de SUPER PUTTY, un divertido juego de plataformas que regresa con interesantes novedades y con la jugabilidad de siempre. El segundo cartucho, SUPER TURRICAN II, es la impresionante y gigantesca continuación del clásico de los geniales programadores alemanes de **Factor 5**. De JUNGLE STRIKE, poco podemos contaros que no conozcáis de la segunda parte de la saga STRIKE. MR NUTZ II es una curiosa y entretenida mezcla de aventura y plataformas, protagonizada por la mascota de **Ocean.** THE FLINTSTONES, más conocidos por estas tierras como LOS PICAPIEDRA, es un cartucho de plataformas para los más experimentados en el género por su endiablada dificultad. GREEN LANTERN es un título basado en un superhéroe con increíbles poderes y que nos sorprenderá por su ejecución gráfica.







Unos cromos de película

Como suponemos que muchos de nuestros lectores son unos forófos del fenómeno STREET FIGHTER 2, hemos querido traer hasta nuestras noticias algo relacionado con la película basada en el juego y que ahora mismo está causando auténtico furor en todos los Estados Unidos. Aunque no se corresponden completamente con lo que aquí entendemos por cromos, las *trading cards* son una tarjetas muy similares que incorporan una detallada información en su parte posterior. Cada sobre contiene ocho tarjetas con imágenes de este impresionante filme. Centrándonos en esta entrega cinematográfica, no podemos pasar por alto el sensacional elenco de actores estelares, encabezado por el popular belga Jean Claude Van Damme, intérprete entre otras muchas de películas como *Time Cop* y *Blanco Humano.* La perfecta réplica es proporcionada por Raúl Julia, recientemente fallecido, y la popular cantante australiana Kyllie Minogue.

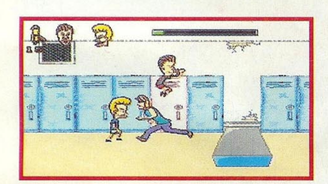
Mientras llega a España, podéis alegraros los ojos con esta colección de venta en tiendas especializadas en cómics.



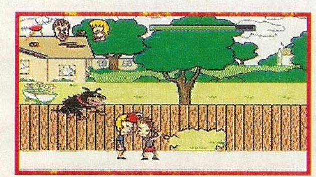
Los coleccionstas y los amantes de la saga STREET FIGHTER tienen una oportunidad única de disfrutar con todos los detalles e imágenes de la película basada en el videojuego. Las traiding card son muy parecidas a los tradicionales cromos aunque, a diferencia de éstos, contienen información en su reverso.

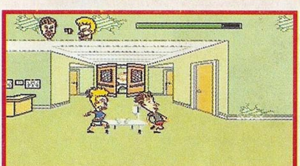
Viacom New Media se lanza al videojuego

Viacom New Media, una macro-alianza entre **MTV, Nickelodeon, Paramount** y **Block Buster,** ha decidido apuntarse a la industria del videojuego. Dentro de unos meses podremos disfrutar con una buena remesa de titulos tanto para consola, como para ***CD-ROM***. Los usuarios de 16 bits tendrán la oportunidad de adentrarse en el peculiar mundo de BEAVIS & BUTT-HEAD, los populares personajes de los dibujos animados que hasta hace poco emitía **Canal+** en nuestro país.

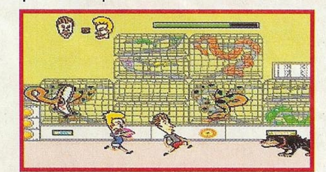


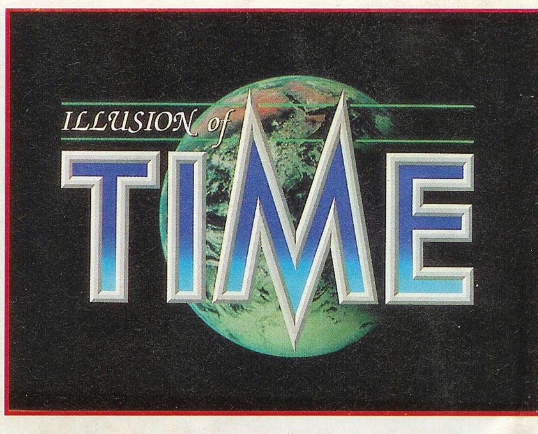
El título BEAVIS & BUTT-HEAD de estos debutantes en el mundo del videojuego promete reflejar con toda fidelidad las travesuras y andanzas de este par de energúmenos.
La popular serie de dibujos es uno de los programas musicales más influyentes en USA.





Este arcade refleja con total fidelidad el espíritu, la inteligencia y los conocimientos adquiridos por estos dos seres descerebrados a través de sus andanzas cotidianas. Además de este título, y en esta ocasión para ***CD-ROM***, esta nueva y prometedora compañía lanzará otros cuatro juegos: CLUB DEAD, THE TALE ORPHEO'S CURSE, DIRECTOR'S LAB y, por último, JUMP RAVEN. Todos estos títulos serán distribuidos en nuestro país por **C&C** a partir de la próxima primavera.





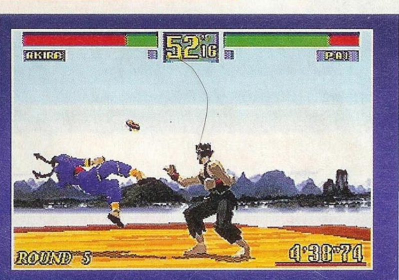
Siempre es una buena noticia que un videojuego tenga en cuenta nuestro idioma, pero si encima el juego tiene la categoría de ILLUSION OF TIME, esta buena nueva merece nuestro más sincero y sonoro aplauso.

ILLUSION OF TIME a la española

Si en números anteriores os informábamos detalladamente sobre los progresos en la traducción al castellano del extraordinario juego de ***SNES*** ILLUSION OF TIME, ahora nos alegra anunciaros que tan intensos trabajos acaban de finalizar. Para que podáis haceros una ligera idea de la magnitud de esta empresa baste algunas cifras:
* 295.118 bytes de texto en pantalla (formato ASCII).
* 40.740 palabras.
* 217.522 caracteres.
* 9.966 párrafos.
* 13.100 líneas.
* 227 páginas de texto.

Además de todo esto, el juego incluye el manual más grande creado por **Nintendo** hasta la fecha con 84 páginas, dos posters -uno con el mapa indicativo de las distintas localizaciones- y un Manual del Explorador, que es una completa guía imprescindible para desenvolvernos con absoluta soltura durante todo el desarrollo de este emocionante y divertido juego.
Ojalá pudieramos daros noticias tan alucinantes como esta en cada número, ya que contemplar un cartucho con 16 megas y estas increíbles prestaciones no suele ser muy habitual en el mundo del videojuego.





VIRTUA FIGHTER también en MD 32X

Así es **Sega Europa.** Acaba de anunciar el lanzamiento para ***MD 32X*** de su juego de lucha más emblemático, el genial VIRTUA FIGHTER que tanto éxito alcanzó en las recreativas de todo el mundo. Los responsables de tan importante proyecto son los laureados programadores de **AM2**, autores de maravillas como DAYTONA USA, VIRTUA RACING o VIRTUA COP. Su lanzamiento será allá por otoño del 95 e incluirá todos los elementos que hicieron de este programa uno de los favoritos de los aficionados. Tras observar la conversión para ***MD 32X*** de MORTAL KOMBAT II, y teniendo en cuenta la similitud de esta consola con la ***Saturn*** (ambas son de 32 bits), sólo cabe esperar lo mejor.

Atari y GoldStar entran en batalla

A partir de la próxima Feria ECTS, que tendrá lugar en Londres durante el mes de Marzo, los aficionados podrán añadir dos nuevos sistemas en su lista de compras: ***Atari Jaguar CD*** y ***3DO*** de la compañía **Goldstar.** La inteligente estrategia de la compañía **Atari** es comenzar con una generosa campaña. De este modo, intentarán ofrecer precios bastante asequibles al público en general para captar la atención del mayor número posible de clientes. Este hecho unido a una sugerente y abundante remesa de importantes títulos son los pilares básicos de **Atari** para obtener una gran ventaja sobre las otras consolas de su misma generación.

Por su parte, **Goldstar 3DO** parece que se ha tomado las cosas con mucha más calma, aunque sin perder el tren. Así, este grupo aguardará hasta Mayo para iniciar una campaña más agresiva. La batalla de los 32/64 bits no ha hecho nada más que comenzar en el panorama lúdico.



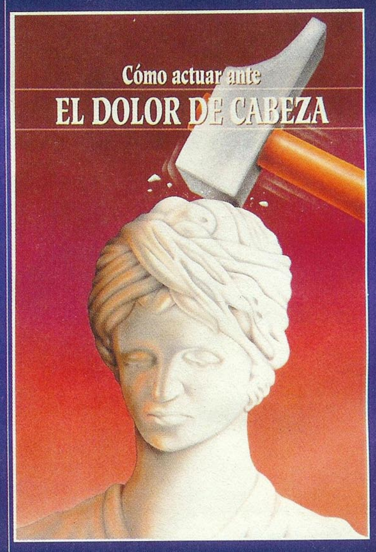


Nueva Guía TU SALUD

La revista TU SALUD acaba de editar la guía «Cómo actuar ante el dolor de cabeza», una obra práctica que enseña al lector a conocer esta enfermedad, por qué se produce y cómo afrontarla. La guía explica, también, los distintos tipos de dolor de cabeza que existen y el modo de identificar cuál de ellos padece.

El libro, realizado con el asesoramiento de prestigiosos neurólogos, describe con detalle y claridad los tipos principales de dolores de cabeza (cefaleas), entre los que destacan la migraña o jaqueca, que afecta mayoritariamente a las mujeres y suele aparecer en la juventud. Aclara cuándo hay que acudir al doctor para tratar un dolor de cabeza y define, además, los distintos tratamientos que se aplican.

«Cómo actuar ante el dolor de cabeza» se distribuye gratis con el número de Marzo de la revista TU SALUD. Cuenta con cerca de cien páginas e incluye cuadros, gráficos e ilustraciones que ayudarán a comprender mejor su interesante contenido.



SABIAS QUE...

- La compañía británica **Software Creations** (SOLSTICE, EQUINOX, PLOK, TINSTAR) acaba de conseguir la luz verde para cooperar en el futuro sistema de **Nintendo,** ***Ultra 64***. De esta forma se convierten en la tercera compañía del Reino Unido (junto con **DMA** y **Rare**) y la decimoprimera del resto del mundo.

- El 80 por ciento del mercado alemán de videojuegos está copado por los lanzamientos de la compañía japonesa **Nintendo.**

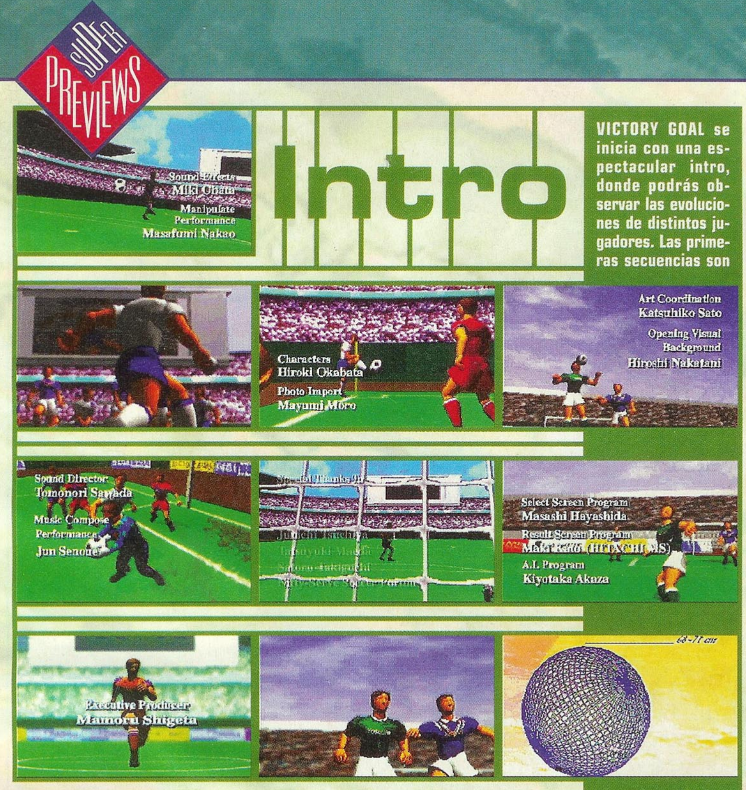
- El porcentaje de ventas de software en el mercado británico está liderado por cuatro grandes compañías en el siguiente orden: **Virgin** (16%), **Nintendo** (14'6%), **Sega** (13'6%) y **Electronic Arts** (11'2%). Por otra parte, las consolas con mayor aceptación en este competido sector son: ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***, aunque el primer soporte supera en unidades vendidas a los 16 bits de **Nintendo.**

- El gobierno de los Estados Unidos está plenamente sumergido en una batalla comercial con China por la ilegal duplicación de importantes productos de la industria norteamericana. Entre los objetos que tienen una mayor aceptación en el mercado negro asiático, destacan los videojuegos. Este hecho ha provocado grandes pérdidas entre las multinacionales de los diversos sectores industriales, lo que ha llevado a la administración Clinton a tomar severas medidas para evitar este fraude.

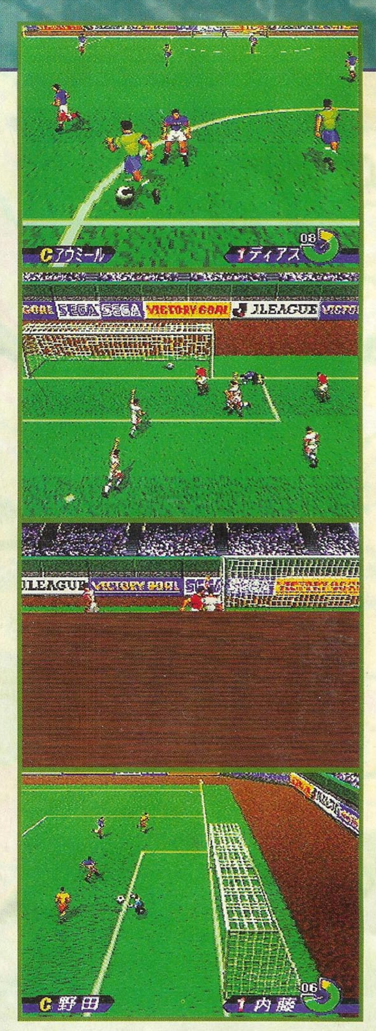
- Fuentes de bastante crédito señalan a **Rare** como la compañía encargada de programar para ***SNES*** un lanzamiento similar a MARIO KART, pero con gráficos renderizados al más puro estilo DONKEY KONG COUNTRY. Pronto os contaremos más detalles sobre este catucho que que llegará a nosotros desntro de algunos meses.

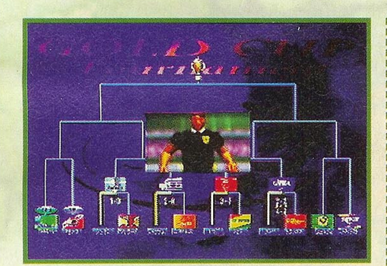
Intro

VICTORY GOAL se inicia con una espectacular intro, donde podrás observar las evoluciones de distintos jugadores. Las primeras secuencias son rápidas y vertiginosas, ofreciendo una gran sensación de realismo. Después, las tomas serán más generales, incluyendo rotaciones asombrosas.



VICTORY GOAL

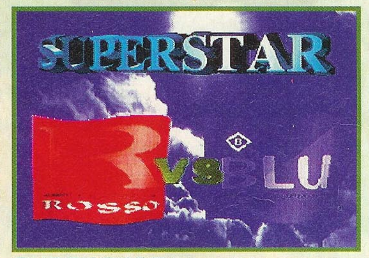




COMPETICIONES A falta de la Copa del Rey, los usuarios de este juego podrán disfrutar con la popular Copa del Emperador Hirohito.

EQUIPOS Esta pantalla muestra las distintas escuadras que componen el campeonato nipón. Los jugadores y los equipos son reales.





SUPERSTAR En este clásico encuentro se enfrentarán los mejores jugadores del campeonato profesional japonés de fútbol.

TACTICA Aunque tengan algunos nombres extraños, este compacto recoge las tácticas tradicionales del fútbol internacional.

Poco a poco el deporte se abre camino dentro de los nuevos soportes, ocupando el fútbol un lugar de privilegio como ya ocurrió en las consolas de 16 bits.

Primero fue el *Mega CD* con sus versiones de SENSIBLE SOCCER, FIFA INTERNATIONAL SOCCER y WORLD CUP USA'94. Después FIFA INTERNATIONAL SOCCER para *3DO*, y ahora **VICTORY GOAL** para *Saturn*. De este modo, la consola se **Sega** incorpora un simulador futbolístico como uno de sus primeros juegos disponibles en el mercado español. El compacto, programado por **Hitachi**, tiene un comienzo espectacular gracias a una impresionante intro en la que, a modo de presentación, se incluyen estrellas del firmamento balompédico. Es precisamente la variedad de planos (largo, medio y corto) una de sus principales características. Además, hay que su-

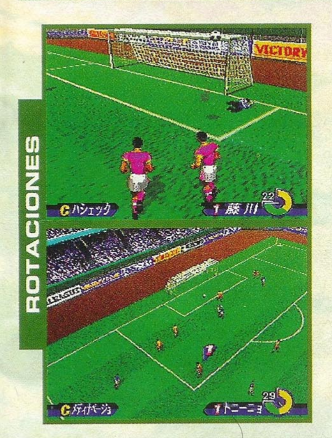






Existen tres tipos de perspectivas en este lanzamiento para Saturn. De este modo, las evoluciones de los jugadores podrán observarse desde distintos planos y ángulos, aportando una mayor variedad al desarrollo de los encuentros.





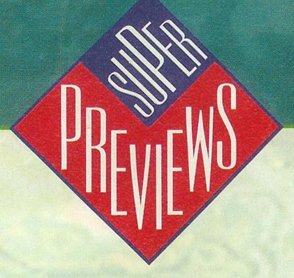


mar la posibilidad de efectuar toda clase de rotaciones. De esta manera, se pueden combinar los diferentes planos con una perspectiva real, isométrica o lateral, variando el ángulo incluso durante el transcurso de un encuentro. Así, el juego se convierte en un autentico espectáculo visual, en el que es posible ejecutar todo tipo de jugadas y remates a puerta.



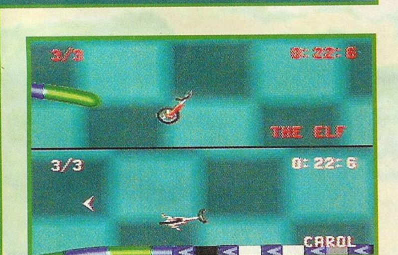
Los gráficos, basados en diminutas figuras poligonales, son una maravilla en todos y cada uno de sus variados planos. El sonido, uno de los aspectos más descuidados tradicionalmente en este género, también confirma las enormes posibilidades de este soporte. **VICTORY GOAL** cuenta con la licencia oficial de la Liga Japonesa de Fútbol (J'League), incluyendo equipos y jugadores auténticos. Además, entre una considerable variedad de opciones, destaca la posibilidad de crear una selección con las estrellas de esta competición. Estamos ante una muestra de jugabilidad y calidad técnica, que constituye un aperitivo ante la inminente llegada del clásico STRIKER en su versión para ***3DO***.

JAVIER ITURRIOZ



UNIRALLY

Si de algo puede presumir la compañía **Nintendo**, es de haber programado la mayor parte de los títulos más divertidos que actualmente existen en el competido mercado de las videoconsolas. MARIO, KIRBY, la saga METROID, varios KONG y una infinidad de lanzamientos imposibles de enumerar son la mejor prueba que podemos proporcionar con respecto a esta afirmación. Por eso, cuando a nuestros oídos llega que **Nintendo** está preparando un juego de carreras en el que debemos controlar nada más y nada menos que a un monociclo, uno empieza a preguntarse qué hará la compañía nipona para que un cartucho de esas características pueda resultar divertido. La respuesta es fácil: hacerlo como mejor saben.
Así, los responsables de **Nintendo** han



dotado a los monociclos de una extensa cantidad de sencillos movimientos, que el jugador está obligado a dominar a la perfección. Por ejemplo, para coger velocidad debemos dar una vuelta en el aire y caer en la posición correcta para que, de esta forma, el monociclo salga impulsado. Por otro lado, tendremos que girar aprovechando la fuerza que nos pueden dar los desniveles del terreno, aumentando la competitividad cuando nos enfrentemos contra un segundo jugador humano. Este juego admite la posibilidad de participar en siete circuitos (algunos de ellos no son accesibles desde el pri-

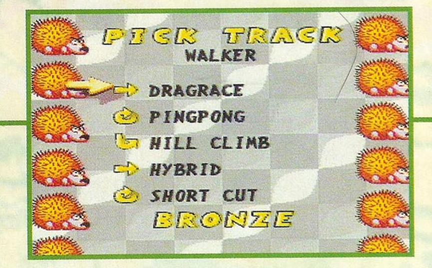
CIRCUITOS





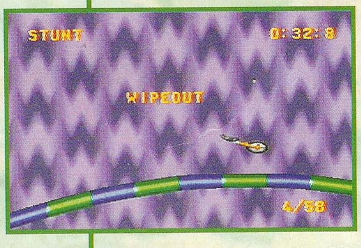
Este nuevo lanzamiento de Nintendo incluye un total de siete circuitos. Algunos de los trazados no son accesibles desde un primer momento, por lo que deberemos demostrar nuestras dotes en monociclo para optar a todos ellos.





MODOS DE JUEGO

ACROBACIAS



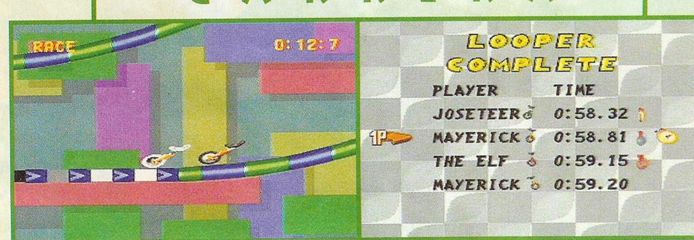
En esta modalidad de juego, tendremos que demostrar toda nuestra pericia en monociclo.

JUMPS

	X1 1P	X1 2P	X2 1P	X2 2P	X3 1P	X3 2P	X4 1P	X4 2P
ROLL:	2	–	2	–	1	–	0	–
FLIP:	1	–	2	–	0	–	0	–
TWST:	0	–	0	–	0	–	0	–
ZEE:	0	–	0	–	0	–	0	–
MEGA:	0	–	0	–	0	–	0	–

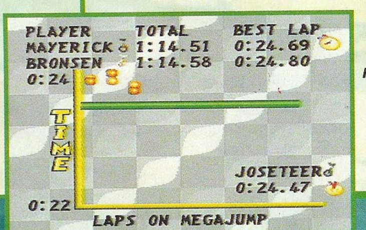
JOSETEER : 71
1P MAYERICK : 66
QUALIFY : 58

CARRERA

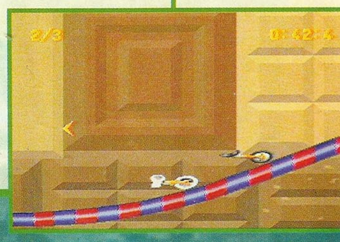


Esta competición puede resultar muy reñida. Alcanzar el triunfo no es fácil.

CIRCUITO

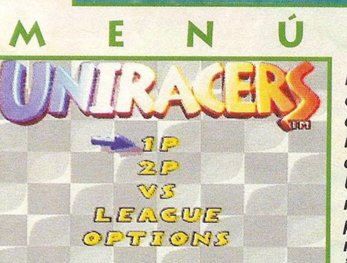


Esta curiosa modalidad nos obligará a luchar contra el tiempo.





MENÚ



Las opciones que incorpora el nuevo UNIRALLY resultan prácticamente infinitas.

ESTADÍSTICAS

HIGH SCORES

CATEGORY:	NUM	BY
MOST WINS:	38	JOSETEER
MOST LOSSES:	23	THE ELF
MOST RACES:	46	THE ELF
BEST WIN AVG:	90%	MAYERICK
WORST WIN AVG:	0%	TONY
TOTAL SCORE:	981	JOSETEER
BEST AVG SC:	21	JOSETEER
WORST AVG SC:	3	STEVE

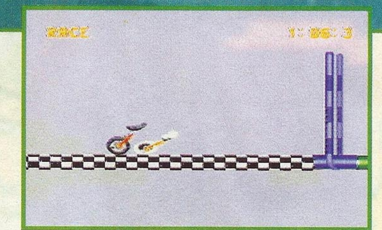
Las estadísticas que aparecen en el título de Nintendo pueden resultar vitales para conseguir la victoria en este impresionante duelo de monociclos. No hay mejor estrategia que conocer con todo detalle las cifras y características de los rivales.

PLAYER SCORES

PLAYER: MAYERICK

PLAYED:	10
WON:	90%
LOST:	10%
FAILED:	0%
SCORE:	190

UN JUGADOR



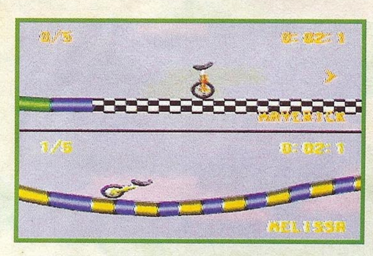
JUGADORES

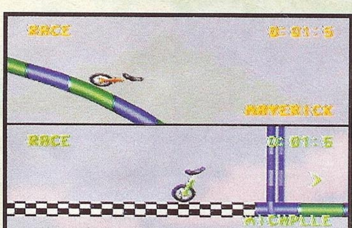
PICK YOUR UNI

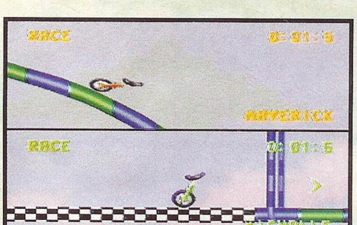
THE ELF	ANDREW
JOSETEER	MELISSA
MAYERICK	MALCOLM
MICHPLLE	COLIN
DAVE	TONY
CAROL	CRAIG
KEN	ROBBIE
ALICE	STEVE

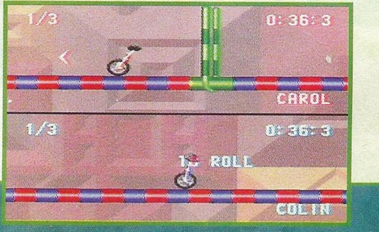
RECORDS







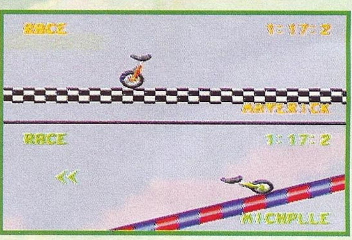


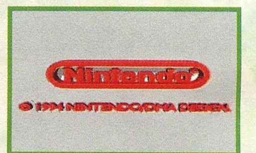


2/3 0:16:6 THE ELF
2/3 0:16:6 CAROL

Una pila incorporada nos permitirá grabar un total de 16 partidas

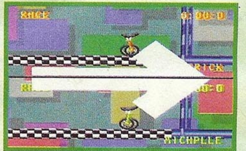


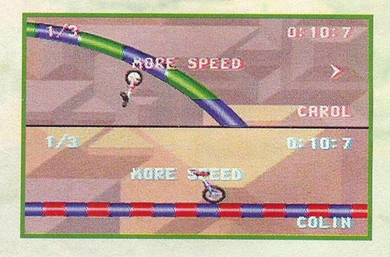




Este cartucho ha sido realizado por DMA Design

Los monociclos ejecutan una amplia gama de acciones.



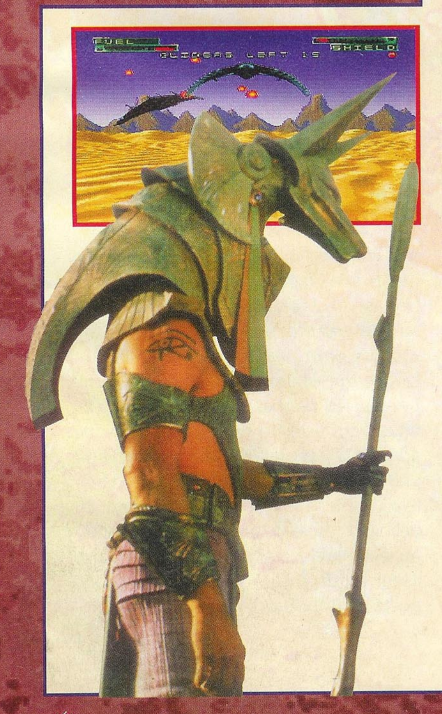


mer momento). Además, encontraremos tres modalidades (carrera, acrobacias y circuito) distintas que deberemos superar convenientemente en los diversos trazados. Como podéis comprobar, las opciones que la compañía japonesa tiene preparadas para este título son casi infinitas. Pero esto no es nada, puesto que además este lanzamiento contará con una pila que nos permitirá guardar la friolera de 16 partidas simultáneamente. En definitiva, estamos ante una buena muestra de la buena disposición que debemos tener en un futuro inmediato con respecto a **UNIRALLY**.

J.C. MAYERICK

STARGATE

Siguiendo las mismas pautas que **Probe** nos mostró en ALIEN 3 para ***Super Nintendo***, llega la penúltima conversión celuloide-cartucho de la temporada. Supongo que la mayoría pudistéis ver la fenomenal película de James Spader y Kurt Russell. Este título recrea todos los ambientes del filme desarrollando, con más o menos fidelidad, el fantástico guión original. Bajo la estructura de todo un frenético *shoot'em up*, controlaremos a un marine americano que lucha por abrirse paso a través de las fuerzas que el malvado Ra mantiene dispersas por las diferentes fases. Como observaréis en las pantallas de este comentario, el juego no se encuentra en una fase muy avanzada de finalización. Por tanto, aún no sabemos si en los niveles finales podremos controlar otros personajes, o si el desarrollo variará. Lo que si sabemos con certeza es que este lanzamiento rezuma calidad por los cuatro costados, y que técnicamente será de lo mejorcito que se ha visto últimamente. Co-





LA CUEVA



Los escenarios de este juego emulan los marcos que vimos en la gran película de Emerich.

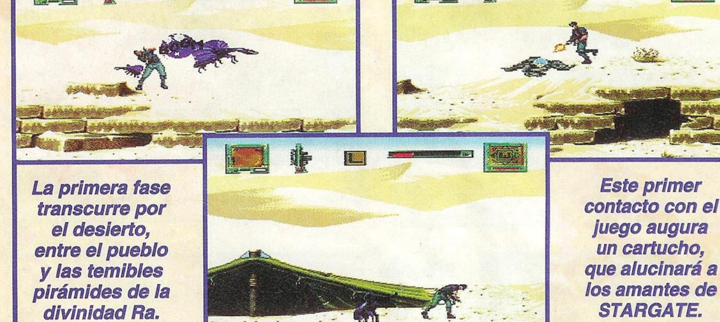
Como podéis observar, esta fase aún se encuentra en unos niveles intermedios de finalización.

Controlaremos al célebre Kurt Russell en el papel de soldado americano.





EL DESIERTO



La primera fase transcurre por el desierto, entre el pueblo y las temibles pirámides de la divinidad Ra.

Este primer contacto con el juego augura un cartucho, que alucinará a los amantes de STARGATE.

Las animaciones del protagonista son un calco de las de Ripley en ALIEN 3.



LA NAVE



La fase en que controlamos una de las naves de Ra promete ser la más curiosa.

La variedad entre las fases es una de las apuestas más firmes de Probe.

Muchos apreciarán similitudes con la fase del Landspeeder de STAR WARS.

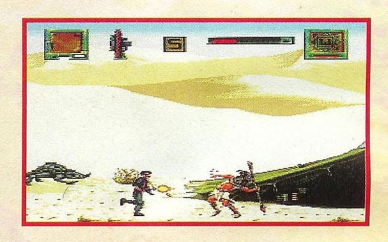
LA PIRAMIDE



Lástima que la impresionante protagonista femenina del filme no salga en el juego.

Una nueva demostración del poder de los 16 bits, y de la larga vida que aún tienen.

Los escenarios han sido muy trabajados en todas las fases.



ESCENAS



mo ya he reseñado, tanto el diseño del protagonista como sus animaciones nos recuerdan mucho a otro gran título de la casa, ALIEN 3. Si recordáis STAR WARS de **LucasArts**, en esta ocasión, y a bordo de una de esas peculiares aeronaves de la película, veremos recreada la fase del *Landspeeder* en un escenario muy parecido. Además, nuestra misión será idéntica: eliminar a un número determinado de aeronaves enemigas.

Estamos ansiosos por ver el producto final de un juego que, si sigue por los mismos derroteros gráficos que esta *beta* (cartucho no acabado), será sin duda una de las más firmes promesas cara a los próximos meses. **STARGATE** está dispuesto a alcanzar la cima del éxito.

R. DREAMER y THE SCOPE

EL PUEBLO



aLa fase del pueblo está aún sin acabar. Sin embargo, nos podemos hacer una idea de su calidad.

Cada cierto número de fases deberemos hacer frente al típico guardián de nivel.

La galería de enemigos y seres que pueblan este planeta es soberbia.






intro



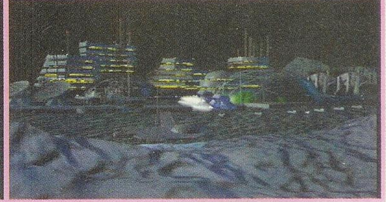

SUPER JUEGOS os ofrece en exclusiva primicia el que va a ser, sin duda, el lanzamiento más espectacular que la compañía **Philips** comercializará para su sistema *CDi*, **CHAOS CONTROL**. El título se podría considerar una mezcla de las esperpénticas culturas cyber, neoromántica y del popular manga. Este lanzamiento es un espectacular *shoot'em up* que utiliza escenarios renderizados en *FMV*, cuya dinámica y movimiento le sitúan como el título hasta el momento con mejores perspectivas del sistema *CDi*. Como dato curioso os podemos adelantar que este juego ha sido creado con el programa *Creative Environment* de **Softimage**, que utiliza una de las poderosas máquinas *Onix* de **Silicon Graphics**. El argumento es sencillo. Tu primera misión es defender la tierra de los ataques alienígenas durante siete fases, antes de llegar a su cuartel general. Así, llegarás a la segunda misión que será toda una experiencia de realidad virtual. Por ahora no os podemos contar más, pero no os perdáis los próximos números, ya que analizaremos de cabo a rabo uno de los juegos más esperados para este sistema.

ASIKITANGA

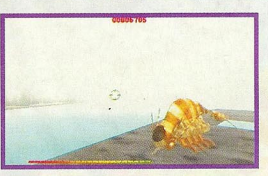


Estamos ante uno de los mejores lanzamientos aparecidos para el sistema CDi de la multinacional holandesa Philips.

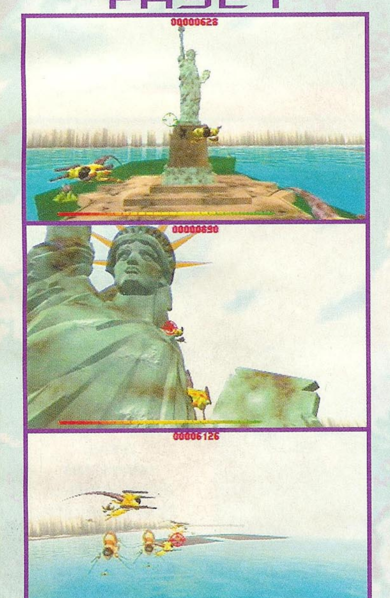




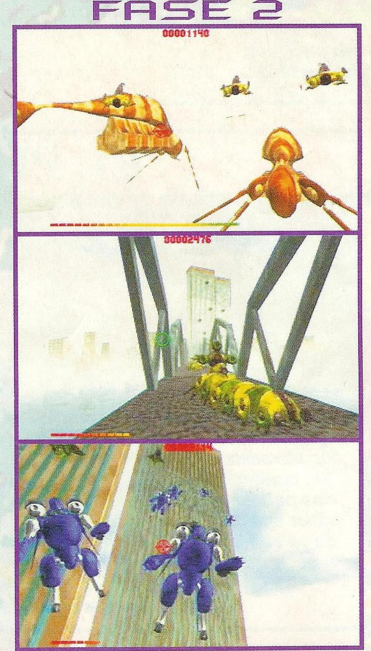
CHAOS CONTROL

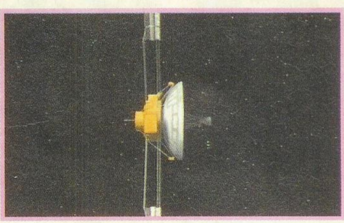



FASE 1



FASE 2

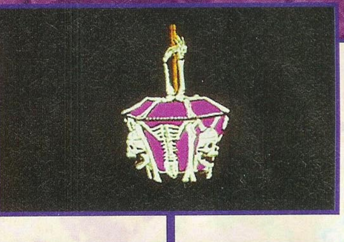


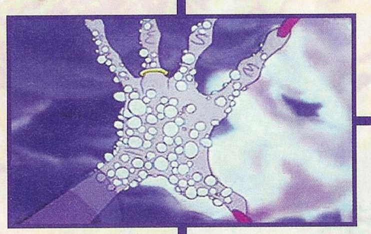


SUPER PREVIEWS

INTRO









Todavía recuerdo el impacto que produjo la salida al mercado de una peculiar máquina recreativa que, allá por el año 1982, dejó con la boca abierta a medio país. Su creador, el ex- miembro de la factoría **Disney** Don Bluth, fue el popular dibujante de películas como FIEVEL y EL NUEVO MUNDO, EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO y la más reciente PULGARCITA.
Este título nos hizo traspasar la barrera de lo desconocido, y nos trasladó a un mundo de dibujos animados. Un caballero de la Edad Media, llamado Dirk *El Osado*, debía rescatar a su amada de las garras de un malvado dragón.
Después de que todos los niños de España (entre ellos yo) se dejasen la totalidad de sus ahorros en practicar con este maravilloso artilugio mecánico, salió al mercado la segunda parte de esta aventura, **DRAGON'S LAIR II, TIME WARP**.
Por esas fechas ya habíamos crecido un poco, y tras la experiencia de la primera entrega y del famoso SPACE ACE, el éxito de este segundo lanzamiento no resultó demasiado espectacular.
DRAGON'S LAIR II, TIME WARP ha traspasado la barrera del tiempo, y se ha pasado al formato ***CDi*** para ofrecer toda la emoción y diversión a los usuarios de este sistema de **Philips.** Para los más olvidadizos, os recuerdo que después de evitar que el caballero Dirk *El Osado* rescatase a su prometida en la primera parte, el malvado mago Mordroc vuelve a atacar secuestrando de nuevo a la princesa Daphne. Unete a Dirk y su máquina del tiempo en esta apasionante persecución para rescatar a su esposa, derrotando y definitivamente al temible Mordroc.
En este tipo de juegos no se tiene el control total sobre las acciones del personaje, aunque dominas completamente las reacciones de Dirk en cada una de las si-

DRAGONS LAIR II







CONTINUE

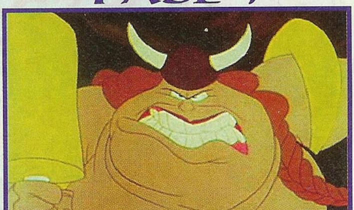




El caballero Dirk intentará derrotar al malvado Mordroc en esta nueva aventura para el CDi de Philips.

FASE 1

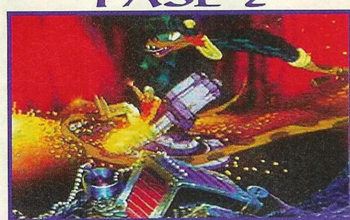








FASE 2











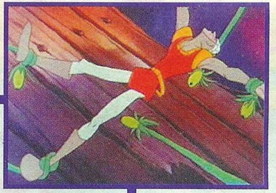
La calidad de sonido y la definición de imagen son las cualidades más destacadas de este lanzamiento.





MUERTES

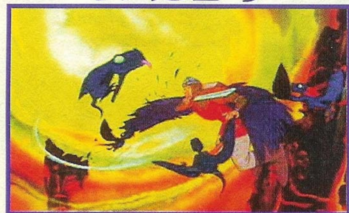






FASE 3

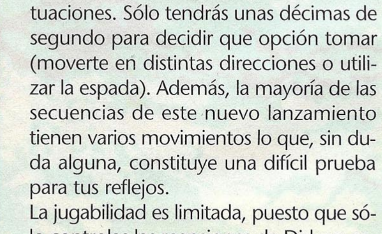




FASE 4







tuaciones. Sólo tendrás unas décimas de segundo para decidir que opción tomar (moverte en distintas direcciones o utilizar la espada). Además, la mayoría de las secuencias de este nuevo lanzamiento tienen varios movimientos lo que, sin duda alguna, constituye una difícil prueba para tus reflejos.

La jugabilidad es limitada, puesto que sólo controlas las reacciones de Dirk en cada momento. Sin embargo, la calidad de sonido y la definición de imagen que aporta el sistema *CDi* convierten este juego en un complejo y dramático reto para los usuarios del popular sistema de la compañía holandesa.

Por último, señalar los detalles de humor que el equipo de programación, **Creative International Digital Image,** ha sido capaz de incluir en este juego repleto de acción y aventura. El mes que viene os seguiremos narrando las excelencias de este compacto para *CDi*.

ASIKITANGA

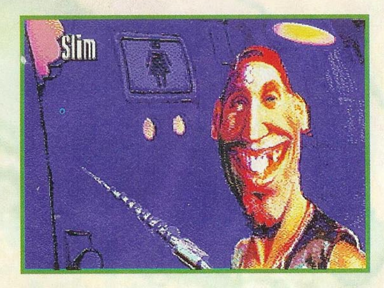


ROAD RASH

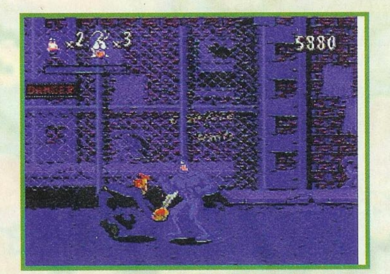
Electronic Arts es una de las compañías que mejor ha sabido explotar, en forma de sagas, el éxito obtenido con sus programas más emblemáticos. Dejando a un lado las múltiples versiones deportivas dedicadas al baloncesto, hockey o al fútbol americano, podréis recordar lanzamientos tan significativos como los de la saga STRIKE (DESERT, JUNGLE y URBAN) o la antológica trilogía ROAD RASH para *Mega Drive*. Ahora le llega el turno al *Mega CD* y, aunque sólo comentemos una versión incompleta, podemos asegurar que la espera ha merecido totalmente la pena.

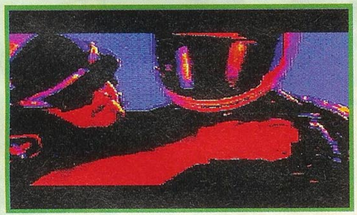
Tras la extraordinaria conversión de ROAD RASH para *3DO* (lo mejor que hemos visto en este soporte), todos los usuarios de *Mega CD* suspirábamos con una réplica semejante para el sistema de la compañía **Sega.**

En las noticias de nuestro número anterior de **SUPER JUEGOS**, os mostrábamos unas imágenes que abrían una puerta a la esperanza y que, por desgracia, no se correspondían con la realidad. Aunque es cierto que **ROAD RASH** incorpora elementos del programa para *3DO* (las secuencias de vídeo, la banda sonora de A&M, la presencia de transeúntes o la espectacular presentación de las motos de la tienda), su diseño gráfico resulta idéntico a lo que ya habíamos contemplado en las tres entregas para los 16 bits de **Sega.** Por lo tanto, y sin que ello suponga una pérdida irreparable, este juego no tiene nada que ver con los impresionantes entornos urbanos, carreteras con cuatro carriles o *texture mapping*. Este nuevo **ROAD RASH** se ciñe a sus cualidades originarias: velocidad, espectacularidad y una explosiva jugabilidad. Ahí radica lo fundamental en un videojuego.



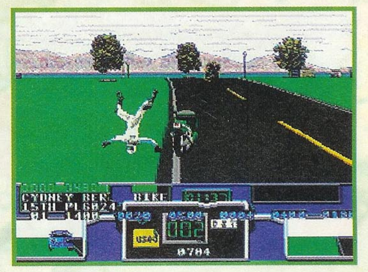




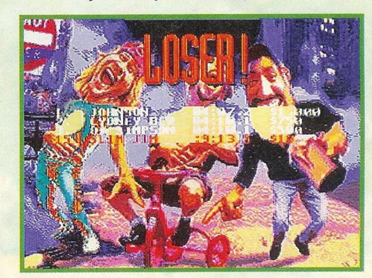


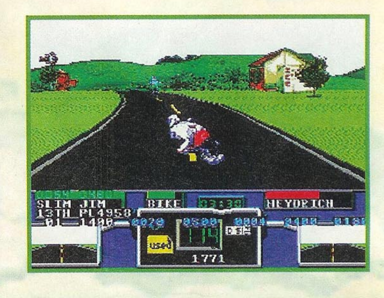






Este nuevo lanzamiento para Mega CD consta de cinco niveles, y sobresale por su explosiva jugabilidad y su trepidante rapidez.

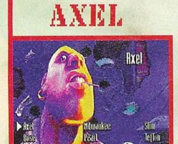




PERSONAJES



AXEL

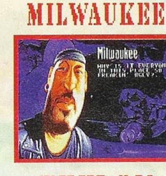


BOSE

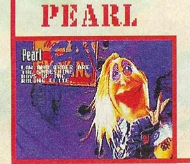


CYDNEY

MILWAUKEE



PEARL



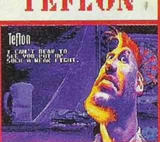
RHONDA



SLIM



TEFLON









TIENDA



Con estos tres importantes ingredientes y los cinco recorridos (Napa Valley, Sierra Nevada, Pacific Highway, The City y The Peninsula) que componen esta edición *CD*, cada carrera es una constante fuente de sorpresas y diversión. Dos modos de juego (Thrash y Big Game), cinco niveles de dificultad, ocho pilotos y más de quince motos diferentes a seleccionar, completan la excitante oferta con la que disfrutarán plenamente todos los aficionados a la saga. En próximos números os ofreceremos la review del juego.

DE LUCAR

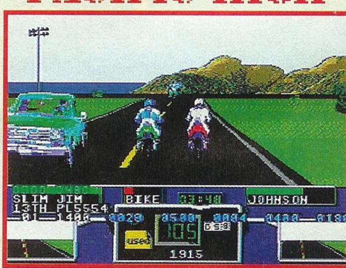
RECORRIDOS

NAPA

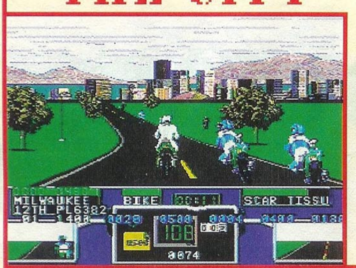


LA VERSION PARA MEGA CD DE ROAD RASH CONSTA DE CINCO TRAZADOS ESPECTACULARES. PESE A LA COINCIDENCIA DE NOMBRES CON RESPECTO A LA ENTREGA PARA 3DO, ESTE NUEVO LANZAMIENTO NO INCLUYE ESPACIOS URBANOS, AUTOVIAS CON BIFURCACION O VIAS DE CUATRO CARRILES.

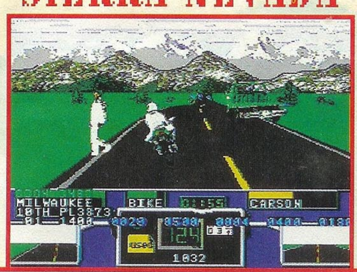
PACIFIC HIGH



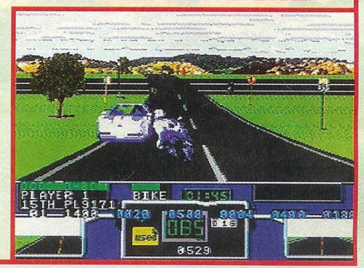
THE CITY



SIERRA NEVADA

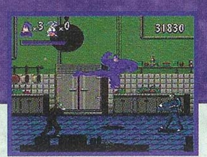


PENINSULA



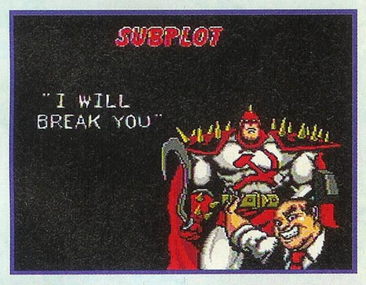








SCARE

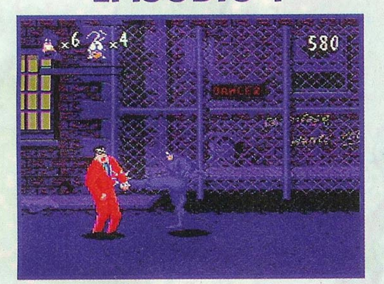


OBJETO





GUARDAESPALDAS



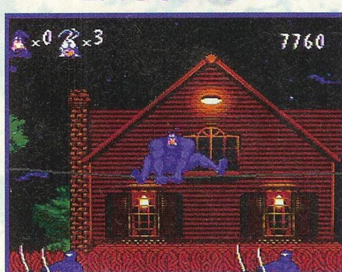
THE TICK

Casi desde sus orígenes, las consolas se han ido nutriendo con series de televisión que han aparecido en la pequeña pantalla. Por citar sólo algunos ejemplos, baste recordar DRAGON BALL Z, REN AND STIMPY, BATMAN & ROBIN, BEAVIS AND BUTT-HEAD, FLINTSTONES, ANIMANIACS, THE SIMPSONS y otras decenas de títulos que han proliferado en casi todos los sistemas. En esta ocasión, le llega el turno a **THE TICK**, un curioso e informal superhéroe creado por la **Fox** con unos poderes desconocidos para los humanos y unas divertidas maneras de imponer la justicia. Los responsables de esta adaptación al mundo del videojuego han sido **Fox Interactive**, los mismos que crearon meses atrás THE PAGEMASTER para *Mega Drive* y *SNES*. Los programadores se han esforzado por recrear el ambiente que ya conocimos en el cómic, así como su genial sentido del humor. Es casi imposible no reírse con alguna de las salidas y golpes especiales de este fortachón con dotes de bailarín clásico.

Este cartucho sigue las pautas de juegos como FINAL FIGHT o STREETS OF RAGE. Por tanto, nuestro principal cometido será abrirnos paso a mamporros a través de una jungla de enemigos y obstáculos móviles. **THE TICK** consta de 16 episodios, divididos en varios subniveles, en los que nos encontraremos con una representación variopinta de enemigos. Por suerte, también contaremos con cuatro aliados (Oedipus, el samurai Paul, Die Fledermaus y American Maid) que harán las veces de guardaespaldas durante algunos tramos de cada fase, y con Arthur, un gordito volador que eliminará a todos nuestros rivales. Acción sin freno y muchas fases, son las principales cualidades de este cartucho para los 16 megas. En la review del próximo número conoceréis más detalles de este interesante título.

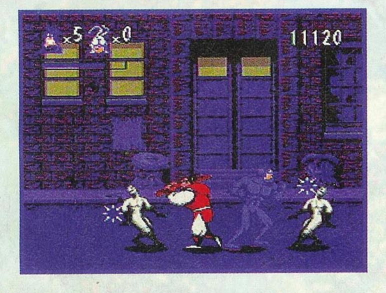
DE LUCAR

EPISODIO 1



EPISODIO 2

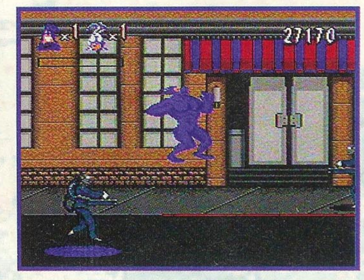
EPISODIO 3



EPISODIO 4



EPISODIO 5



FATAL FURY SPECIAL

DISCO





Después de realizar trabajos de conversión notables para **Nintendo** y **Sega**, **Takara** prueba suerte en ***Game Gear*** con uno de los títulos emblemáticos para ***Neo Geo***: **FATAL FURY SPECIAL**. La recreativa guardaba sospechosas similitudes con STREET FIGHTER. No obstante, estas semejanzas no eran casualidad, puesto que el equipo programador fue el mismo que creó los gráficos para el título de **Capcom**, y que posteriormente engrosaron las filas de **SNK**. Si hay un género de arcade que nos está maravillando cada vez más en la portátil de **Sega**, éste es el *beat'em up*. Así, ***Game Gear*** posee en su catálogo títulos tan brillantes como la saga MORTAL KOMBAT, DOUBLE DRAGON y POWER RANGERS. Ahora, **Takara** ha dejado el listón muy alto, ya que **FATAL FURY SPECIAL** es uno de los mejores arcades para esta consola. Los gráficos y sus animaciones respectivas están recreadas con todo lujo de detalles. Los decorados son, sin lugar a dudas, los mejores que veíamos desde SHINOBI, y la secuencia de introducción es prácticamente igual que la contemplada en la máquina. Esta versión incluye todos los personajes que dieron fama a la recreativa, desde los carismáticos Andy Bogard y Joe Jigashi hasta jóvenes promesas como Mai Shirani.

THE PUNISHER

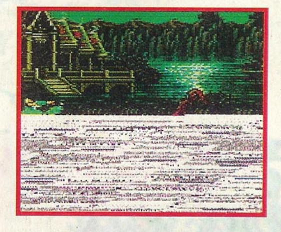
FATAL FURY SPECIAL

SELVA









INTRO















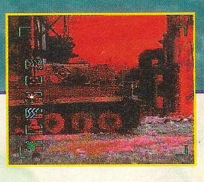


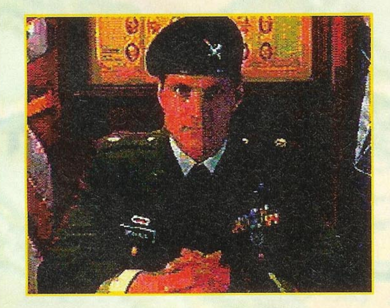
Los gráficos y las animaciones de FATAL FURY SPECIAL para la portátil de la compañía Sega son sensacionales.













SURGICAL STRIKE nos pone a los mandos de un sofisticado patrullero Hovercraft, que deberá terminar con las tropas invasoras comandadas por un malvado personaje.
Al igual que ocurría en TOMCAT ALLEY, nuestro objetivo prioritario será destruir con el armamento todo aquello que se ponga en el radio de nuestro punto de mira. Sin embargo, en alguna ocasión deberemos eligir entre eliminar al enemigo o esquivarlo. Esta última acción la podremos realizar en el momento en que aparezcan una flechas verdes de dirección en la parte superior de la pantalla. A partir de este momento tendremos unos instantes para seleccionar el camino a seguir, lo que indicaremos con un movimiento de joystick en la dirección adecuada. El juego se desarrolla en un escenario que nos recuerda a una ciudad azotada por las guerras. Allí, entre escombros y restos de la batalla, un grupo de héroes intentan acabar con las tropas del malo de turno. Muchas son las misiones a superar hasta que lleguemos al enfrentamiento definitivo con este sombrío personaje. El peligro acecha en cada esquina y el enemigo sigue la pauta de *dispara primero y pregunta después*. Ahora, sólo os queda esperar las últimas novedades de este lanzamiento, que os comentaremos en el próximo número.

THE PUNISHER

SURGICAL STRIKE

ALIADA



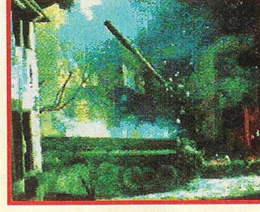
Esta señorita es la aliada perfecta para alcanzar con éxito el final de esta trepidante aventura.

MISION



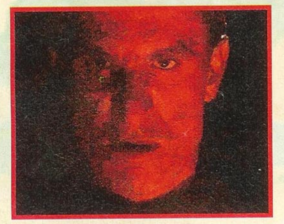
En pantalla aparecerán las misiones que deberemos acometer. Una voz nos dará las instrucciones precisas.



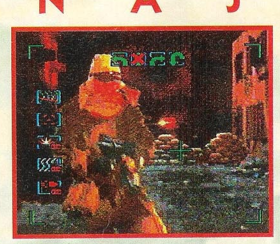


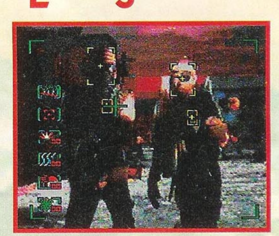


PERSONAJES









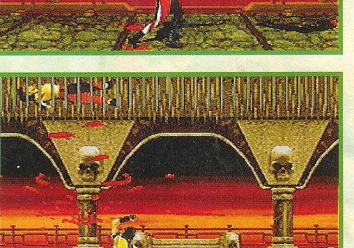
LLEGA LA FIEBRE AMARILLA





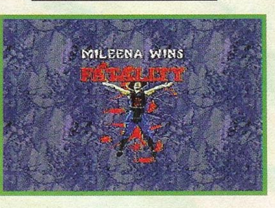
MORTAL KOMBAT II





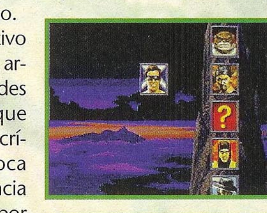
En 1993 la compañía americana **Midway** creaba el único juego de lucha capaz de hacerle sombra a **STREET FIGHTER II**. Siguiendo la estructura del arcade de **Capcom**, **MORTAL KOMBAT** aportaba suculentas mejoras al género. Los sprites dibujados a mano se habían sustituido por personajes digitalizados, lo que daba un gran realismo al juego.

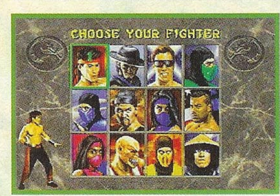
Pero el principal motivo del éxito de este gran arcade fueron las grandes dosis de violencia, que fueron blanco de las críticas justo en la época navideña. Esta violencia estaba representada por



los *fatalities* (llaves especiales destinadas a acabar definitivamente con los enemigos).

Pero esta campaña contra **MORTAL KOMBAT** y los videojuegos en general no sirvió más que para que el nombre de este título fuera más conocido que el arcade de **Capcom.** De este modo, **Acclaim** se puso las botas vendiendo todas las unidades que fabricaron. **MORTAL KOMBAT** se había convertido en un clásico de los arcades de lucha. Pero el tiempo no pasa en vano y el año pasado, **MORTAL KOMBAT II,** volvía para sorprendernos.





La verdad es que no esperábamos demasiado de la continuación, puesto que SUPER STREET FIGHTER II tan sólo aportaba cuatro luchadores

MORTAL KOMBAT II



En estas pantallas podéis contemplar dos fatalities impresionantes. En el primero, veréis el mejor modo de cortar por lo sano con un sombrero. En el segundo, escupiras los huesos para no atragantarte.











La intro estática de MORTAL KOMBAT II es inédita en una consola. Disfruta con la novedad.

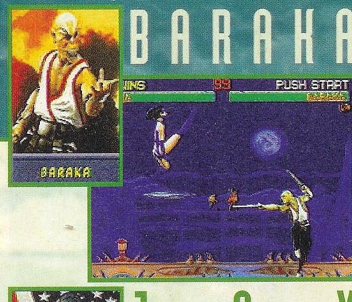


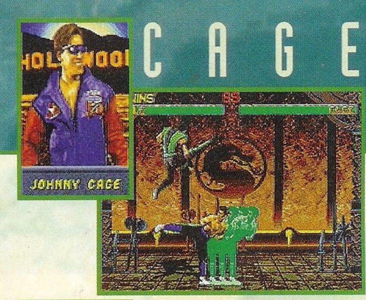


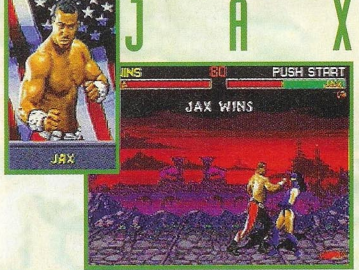


más con sus respectivos escenarios y algún golpe nuevo. **MORTAL KOMBAT II** era una segunda parte en toda regla, con seis personajes nuevos (Sonya y Kano habían desaparecido) que sumaban un total de 12. La cantidad de *fatalities* se había duplicado, los escenarios eran totalmente nuevos y, por si fuera poco, los programadores se habían sacado de la manga los *babalities* y los *friendships*. Los primeros convertían a tu enemigo en bebé , y los segundos nos muestran las aficiones de los personajes, como pueden ser las dotes de bailarín de Liu Kang o los pases de prestidigitación de Kung Lao. A todos estos alicientes era necesario añadir tantos trucos y personajes ocultos, que podrían llenar nuestra sección de trucos durante dos meses. Ahora con el nacimiento del nuevo año, **Acclaim** se destapa con la versión definitiva. La entrega para la consola ***Mega Drive 32X*** aporta un destacable aumento de colorido en todos los gráficos, incorpora todas las animaciones que faltaban en ***Mega Drive*** y, lo más importante, la calidad de las voces roza la perfección y son bastante más numerosas que en la versión para ***Super Nintendo***.
El próximo número tendréis toda la información del juego que promete ser el estandarte de la ***MD32X***.

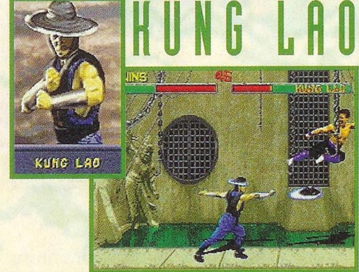
THE PUNISHER

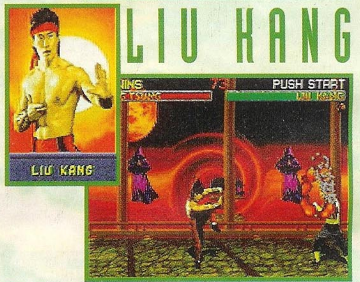


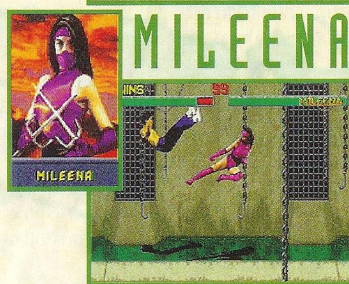


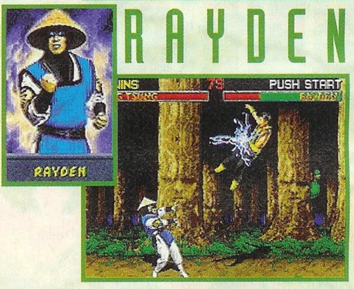










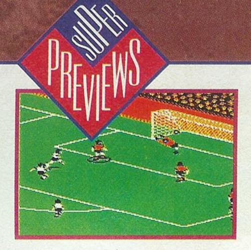




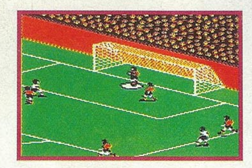
Estos son algunos de los protagonistas que han conseguido fama mundial gracias a su intervención en este clásico de lucha. En las imágenes podéis observar la calidad gráfica de esta nueva entrega para MD 32X.











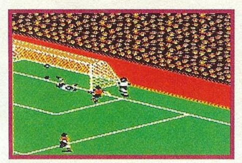
ESTADISTICAS En esta pantalla aparecerán todos los datos numéricos del encuentro. Las cifras estadísticas resultan vitales para desarrollar sobre el campo una nueva táctica futbolística.

Game Stats	BEL	HK
Tanteo	0	0
Tiro al arco	0	3
Despejes	2	0
Corner	0	0
Minutos		
Ataque	0:00	0:10
Centro	0:27	0:36
Defensa	0:08	0:00

Pulse flecha: arr/ab



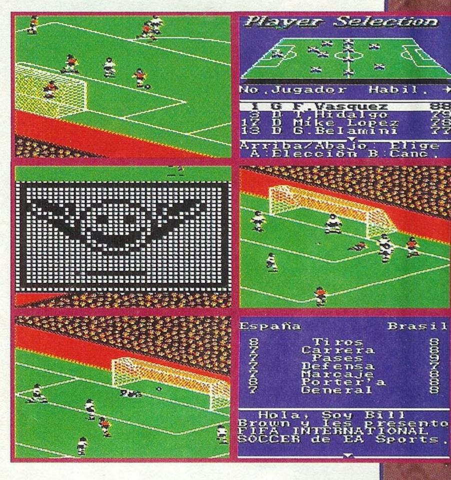






ESTRATEGIAS Con este nuevo lanzamiento tienes la posibilidad de elegir la estrategia más apropiada para tu sistema de juego. Emula a los grandes entrenadores del fútbol mundial con este título.





FIFA SOCCER

Lo que hace un tiempo parecía prácticamente imposible, hoy es casi una realidad: **FIFA SOCCER** ya ha llegado a *Game Boy*. Tras un dilatado período de espera, **Electronic Arts**, de la mano de **Probe**, va a lanzar al mercado la versión portátil de este título. **FIFA SOCCER** contará con las notorias mejoras que el *Super Game Boy* de ***Super Nintendo*** proporciona. Además del consabido marco de pantalla, nos encontraremos con que, gracias al uso de las distintas paletas, tanto las banderas como los uniformes de los distintos países tendrán sus colores originales. El juego también incorporará la casi totalidad de las opciones que el resto de entregas disfrutaron, proporcionando cuatro tipos de competiciones distintas, estadísticas, alineaciones, resumen de tanteos y un largo etcétera que resultaría imposible de enumerar en estas líneas. Con todo esto, y por lo que podemos observar a traves de las pantallas que os ofrecemos en esta superpreview, podemos deducir que el lanzamiento de **FIFA SOCCER** para *Game Boy* va a ser uno de los acontecimientos de este año.

El resultado final de este nuevo y esperado cartucho lo encontraréis, como siempre, en estas páginas.

J.C. MAYERICK

MODOS DE JUEGO

En este cartucho se incluyen diversas modalidades de juego como: Liga, torneo amistoso, una competición eliminatoria y la popular opción del Mundial. De este modo, podrás seleccionar la alternativa que más te agrade para mostrar tus habilidades balompédicas.

MARCO **IDIOMA**



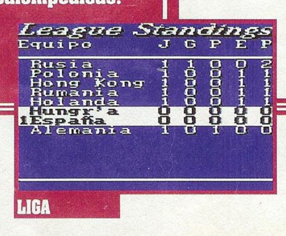
El periférico Super Game Boy te proporciona un marco en pantalla para que puedas seguir con tos nitidez el desarrollo de los partidos.



AMISTOSO



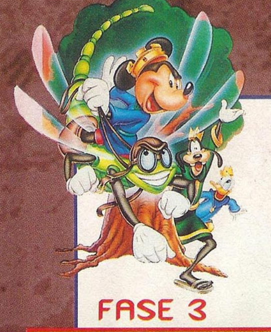
CAMPEONATO



LIGA

RUSSIA, UKRAINE, BRAZIL, UNITED STATES, URUGUAY, ARGENTINA, ISRAEL, ENGLAND, BULGARIA, SPAIN, GERMANY, POLAND, REP. IRELAND, NEW ZEALAND, COLOMBIA, DENMARK

LIGUILLA

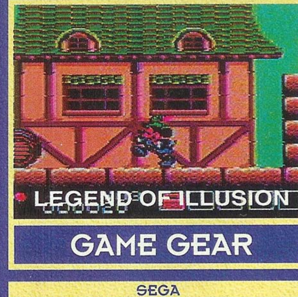


FASE 1



FASE 2







FASE 3



FASE 4



FASE 5



FASE 6



FASE 7



FASE 8



FASE 9



LEGEND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

Después de CASTLE OF ILLUSION y LAND OF ILLUSION parecía que nadie podría superar la calidad de estos maravillosos juegos. **LEGEND OF ILLUSION** demuestra que con un buen equipo de programación cualquier cosa es posible. Una vez más, la compañía **Sega** continúa demostrando que los buenos juegos no son exclusivos de los 16 bits. El rey del País de la Ilusión está de vacaciones, y Mickey ha tomado posesión de la corona en su ausencia. Pero la banda de Pete ha secuestrado al soberano y, ayudado por un brujo, pretende hacerse con el poder.



Con la colaboración de sus amigos Donald y Goofy, Mickey se enfrenta al reto de su vida. Con este argumento se inicia una nueva aventura del ratón más famoso del mundo. Con unos gráficos y un colorido más propios de un juego de 16 bits que de una producción para *Game Gear*, **LEGEND of ILLUSION** sigue las pautas de las anteriores entregas, aunque el ambiente y las vestiduras del popular Mickey nos recuerdan mucho a MAGICAL QUEST. El diseño de los enemigos es impresionante, y la jugabilidad tan perfecta como de costumbre.

THE PUNISHER

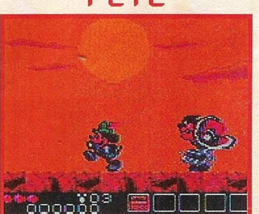
DRACULIN



GUSANO



PETE



TIGREZNO



SAMURAI SHODOWN

Los tiempos de vino y rosas de la saga STREET FIGHTER II comenzaron a declinar cuando sus programadores fueron fichados a bombo y platillo por la compañía **SNK**, ante el asombro de propios y extraños. Sin embargo, esta decadencia no fue debida a que los títulos de la saga hayan empeorado paulatinamente, sino a que la producción de **SNK** sigue una línea ascendente e imparable, rivalizando con la propia **Capcom**. Fruto de esta inversión de futuro apareció en el mercado internacional el lanzamiento de **SAMURAI SHODOWN** que causó verdaderos estragos, primero en recreativa y después en esa sensacional máquina lúdica que es ***Neo Geo***. Un año más tarde, las grandes de 16 bits ya albergan entre su catálogo una impecable conversión del genuino arcade, que no tiene demasiado que envidiar a lo que vimos en ***Neo Geo***. Los miembros de **Saurus**, grupo de programación espe-





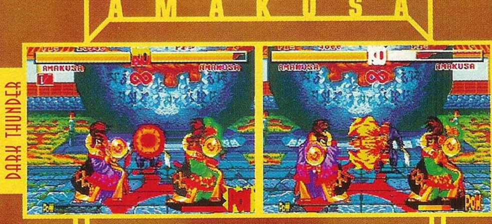


ES EL ÚLTIMO CLÁSICO CONTEMPORÁNEO SACADO DE LA FACTORÍA DE SNK DE OSAKA, QUE LLEGA POR FIN A LA MEGA DRIVE MOSTRANDO SU MEJOR CARA. SON 24 MEGAS QUE PONEN BIEN A LAS CLARAS EL ENORME POTENCIAL DE LOS 16 BITS, A PESAR DE LA CONTUNDENTE IRRUPCIÓN DE LA NUEVA GENERACION DE CONSOLAS.

EL PODER





















Guerrero misterioso con poderes místicos causante de la destrucción mundial. Nada se sabe de él. Solo el nombre de su arma, Gadama Jewel.



Una luchadora revolucionaria que tiene fe absoluta en sus capacidades de lucha. Participa en este combate para librar a su país, Francia, de los desastres y plagas que sufre.

SPLASH FOUNT · CATCH · POWER GRADATION · EN GARDE · CHARLOTTE

cializado en convertir programas de **SNK** para consolas de 16 bits como el ART OF FIGHTING 2 para ***Super Nintendo***, han sido los responsables de trasladar de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** este excepcional programa. Hace un par de meses os ofrecimos en las páginas de **SUPER JUEGOS** la extraordinaria versión para ***Super Nintendo***, en la que sólo echábamos de menos el fantástico zoom que la compañía **SNK** otorga a la mayor parte de sus producciones para el género de lucha.

Si en esa versión se utilizaron los sprites en *zoom-out*, en la consola ***Mega Drive*** el grupo **Takara** ha optado por elegirlos en *zoom-in*. De esta forma, se ha sacrificado el dinamismo que produce el movimiento por un escenario grande en beneficio de unos sprites descomunales y muy bien definidos, que nos hacen revivir en toda su intensidad los grandes momentos que disfrutamos en los salones recreativos. Si por algo **SAMURAI SHODOWN** despunta sobre el resto de los arcades de lucha, es por sus increíbles notas de originalidad. Así, además de contar con curiosas armas para cada luchador, se ha incluido la posibilidad de arrebatarlas, una barra de *enfado* que hace que el samurai se enrojezca aumentando el poderío de

DE AMAKUSA



Acompañado de su leal perro, el único objetivo de Galford es convertirse en el primer maestro ninja norteamericano.



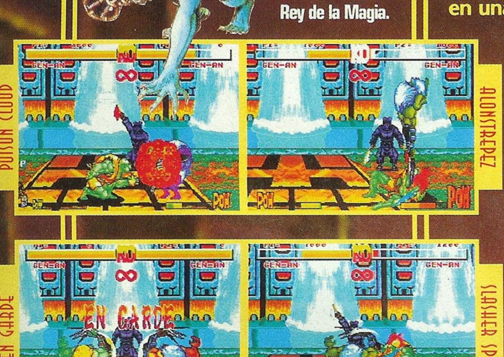
Es, sin duda alguna, el luchador más adorado por el sexo femenino. Después de cada combate, sus fans corren en busca de este samurai. Su técnica, el Jinmuso-Itto, le convierte en uno de los guerreros más temidos del torneo. Su aspecto debilucho y amanerado desconcierta a sus rivales.

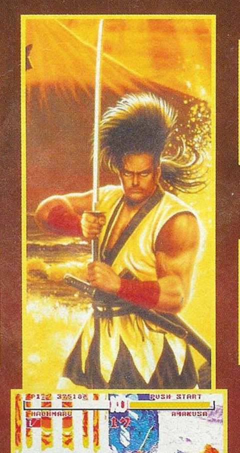
El más potente luchador de la tribu de los guerreros de Shiranui. El poder de este desagradable personaje se centra en la capacidad de ataque de su mano derecha, que puede triturar a cualquiera que ose interponerse en su camino. Procedente de Oninakuima, en Japón, utilizará sus sucias estrategias para alcanzar su sueño, que no es otro que convertirse en el Rey de la Magia.

sus golpes, y un escenario interactivo que repondrá o restará la barra de potencia del luchador al recoger determinados items. En definitiva, todo un sueño de jugabilidad que vale la pena vivirlo en plenas facultades, ya que el entretenimiento y la emoción están aseguradas.

La historia es, cuando menos, curiosa. Al final del siglo XVIII Japón se vio envuelto en una ola de desastres naturales y cruentas guerras. La vida consistía en una constante y brutal batalla por

El más formidable de todos los guerreros Iga Ninja es admirado y temido por la potencia y contundencia de sus acometidas. Su objetivo es liberar el alma atormentada de su hijo, que ha sido capturado por el malvado Shiro Tokisada Amakusa. Es el que posee un mayor número de magias especiales, todas ellas de alto poder destructivo.









JUBEI YAGYU

EN GARDE · SABER TRASH



GEYSER THRUST · TSUNAMI





Un agente secreto del Imperio nipón. Un constante y riguroso entrenamiento, combinado con una vida espartana, es el único destino que persigue. Es un experto espadachín que domina sus armas con ambas manos. Su única intención es difundir su estilo de lucha por todos los confines del Universo.







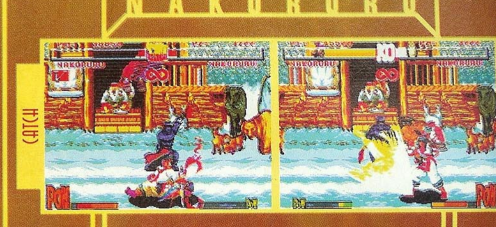




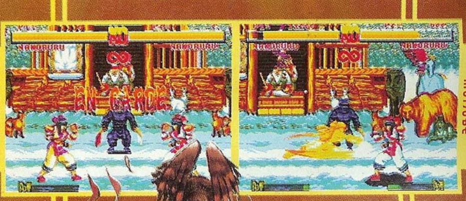
VERSUS SHODOWN

NAKORURU

CATCH · MAMAHAHA



EN GARDE · MUSUBE



Se hace llamar la defensora del mundo natural. Es una jovencita dedicada a proteger en a todo el planeta. Acompañada por su querida compañera, el águila Mamahaha, se ha aventurado en una búsqueda para finalizar con los desastres naturales que asolan la Tierra. La espada que con tanta habilidad maneja perteneció a su padre, ya fallecido.

la supervivencia. Los maestros del mal se hicieron con el poder, y parecía que era el inicio de una época tenebrosa. Todas las fuerzas negativas se unían en la figura de Shiro Tokisada Amakusa, un hombre con misteriosos poderes al que aparentemente nadie podía derrotar. **SAMURAI SHODOWN** es la batalla final, la última oportunidad para que el bien recupere la potestad sobre la Tierra.

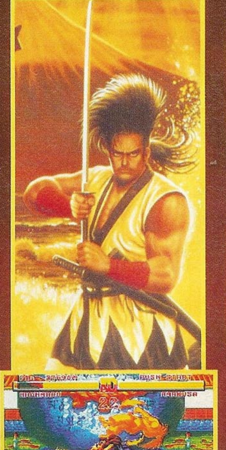
Un argumento tan utilizado como éste contrasta con la suculenta carta de

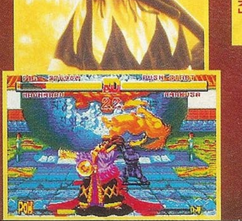
Esta especie de showman convertido en luchador ha dejado el enclave de Edo, en el antiguo Tokio, para alcanzar popularidad en todo el mundo. Su técnica de lucha, el Kabuki Swordsmanship, es una de las más rápidas y destructivas del torneo.

EN GARDE · JUMPING LION · TWIRLING FAN · WHIRLWIND



KYOSHIRO SENRYO

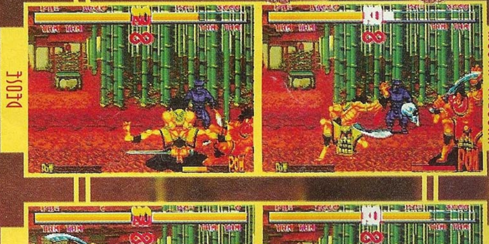




El luchador más poderoso de toda Sudamérica. Su personalidad amable se oculta detrás de una desagradable máscara. Se ha metido en este embrollo para liberar a su pueblo, Parenkei Stone, de las garras de Amakusa. Su enorme espada la maneja con una tremenda maestría. Es una persona muy noble.



DEVIL · MOOLA GABOORA



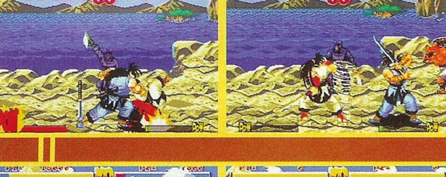
EN GARDE · PAGUNA



TAM TAM



HAOHMARU

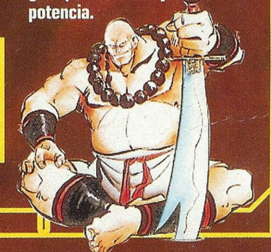




El samurai con nervios de acero. Ha dedicado toda su vida a la lucha, y se pasa todo el tiempo entrenando con su más querida posesión, su espada Fugu Blade. No para de viajar en busca de nuevos rivales que pongan a prueba sus increíbles capacidades. Su nombre se ha hecho famoso, y es el enemigo más temido del malvado Amakusa. Su código de honor le ha hecho ganarse la admiración y respeto de todo su pueblo. El luchador más cualificado para enfrentarse a la maldad que castiga el mundo.

Un héroe militar. A sus 35 años, este chino descendiente de la realeza es uno de los luchadores más grandes del torneo. A pesar de sus aspecto bárbaro, es uno de los héroes más admirados de su país. Experto en temas políticos y estrategia militar, ha entrado en combate para buscar a guerreros que puedan apoyarle en su más deseado objetivo, lograr la unificación de China. Su técnica de lucha, el Shorinji Sword Fighting, se basa en el poder de su espada heredado del antiguo emperador. Estamos ante un fabuloso gladiador con gran personalidad y potencia.





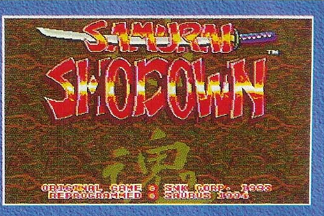


WAN FU

presentación del juego. Sus doce luchadores, las fases de bonus, y el irresistible atractivo de las magias y los golpes convierten a este título en imprescindible, junto con MORTAL KOMBAT 2 y SUPER STREET FIGHTER II, para el catálogo de cualquier consola que se precie. Cuenta con el carisma que sólo unos pocos *beat´em up* de lucha *one-on one* son capaces de ofrecer, el tan buscado equilibrio. Todos los personajes son buenos y apenas guardan diferencias cualitativas entre ellos, lo que impide la supremacía de un solo personaje. En resumen, un clásico que goza de todas las notas distintivas para convertirse en nuestro juego preferido. MORTAL KOMBAT II, SUPER STREET FIGHTER II y SAMURAI SHODOWN son tres títulos imprescindibles, si se adora la lucha de calidad.

FINAL

THE SCOPE



SAURUS
SNK
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 12
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El colorido es impactante, e impecable el tratamiento gráfico.

▲ Animaciones soberbias y magias realmente espectaculares.

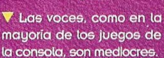


MUSICA

▲ Bien realizada y muy oriental, acorde con la temática del juego.

▲ No desmerece demasiado de la original de la consola Neo Geo.





SONIDO FX

▲ El sonido de los golpes es contundente, así como el de las magias.

▼ Las voces, como en la mayoría de los juegos de la consola, son mediocres.



JUGABILIDAD

▲ Sentirás lo mismo que la primera vez que conectaste STREET FIGHTER II.

▲ Numerosos luchadores con personalidad, carisma y equilibrio.



GLOBAL 91

Sólo este título, con el permiso de MORTAL KOMBAT II, ha sido capaz de despertar igual número de pasiones que la saga STREET FIGHTER II. Un beat'em up original, con detalles sorprendentes por la gran jugabilidad que entrañan desde el primer momento. El mejor juego de lucha de la SNK en Mega Drive, sin ningún lastre importante fruto de esta conversión.



super promoción de cartuchos



~~10.490~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~7.990~~ 3.999*



~~12.490~~ 3.999*



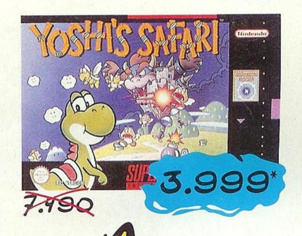
3.999* ~~9.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~9.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~7.490~~



~~9.990~~ 3.999*









3.999* ~~9.990~~



3.999* ~~10.990~~



~~12.990~~ 3.999*



3.999* ~~9.990~~



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~10.490~~



4.999* ~~9.990~~



4.999* ~~12.990~~



3.999* ~~7.490~~



*P.V.P. RECOMENDADO - I.V.A. INCLUIDO

Club Nintendo **¡El Club Nintendo responde!** Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44

Nintendo
Nintendo España, S.A.
Fin Promoción: Julio 1995

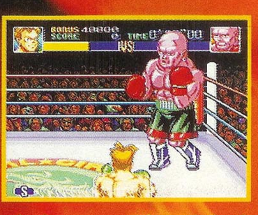
SUPER PUNCH-OUT!!

A GUANTAZO

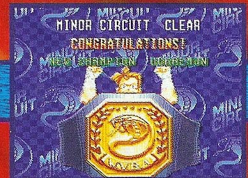
El boxeo es, sin duda, uno de los géneros deportivos que menos beneficio ha obtenido de las inmensas posibilidades de la consola *Super Nintendo*. Títulos como GEORGE FOREMAN o JULIO CESAR CHAVEZ BOXING son un buen ejemplo del pésimo tratamiento que ha recibido este deporte en los 16 bits de la compañía Nintendo.

Hoy podemos congratularnos del lanzamiento, por parte de **Nintendo**, del clásico **SUPER PUNCH-OUT**. El precedente de este título es la máquina recreativa de idéntico nombre que apareció a principios de los ochenta. Su principal característica radicaba en el uso de una doble pantalla, donde se podía visualizar mucha más información a la vez, destacando en un aspecto como el gráfico, que era realmente sobresaliente para los tiempos que corrían. Los años pasaron y llegó el momento adecuado para que un gran título como éste pudiese ser disfrutado en los hogares de los usuarios. Así, en 1988 aparece MIKE TYSON'S PUNCH-OUT, un fantástico cartucho que reflejaba, de la mejor manera que podía, las excelencias de la versión original. Un gran título que en 1991 volvería a reeditarse simplemente bajo el nombre de PUNCH-OUT!! Ahora, en 1995, aparece la versión ***Super Nintendo*** de **PUNCH-OUT**, un

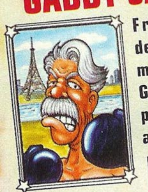




MINOR CIRCUIT



GABBY JAY



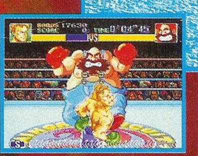
Francés de nacimiento, Gabby pertenece al famoso programa *Florinda Chico's Workout* para inculcar la práctica del deporte en la tercera edad. Es una auténtica antigualla humana.











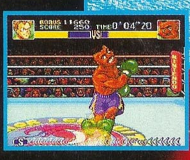




BEAR HUGGER



Desde los parajes canadienses nos llega este rudo leñador, cuyas aficiones favoritas son cascar las orejas de sus rivales y dormir en las noches invernales con su osito de peluche.



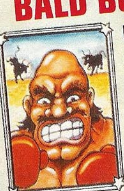


PISTON HURRICANE

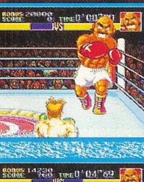


Este joven cubano de sangre caliente y nudillos de acero intenta hacerse con un pequeño hueco dentro del difícil circuito profesional de boxeo.

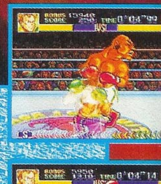
BALD BULL



Un viejo conocido de los usuarios de NES. Famoso por su carga del Toro, Bull es una mula humana capaz de mandarte a la lona de un solo golpe.

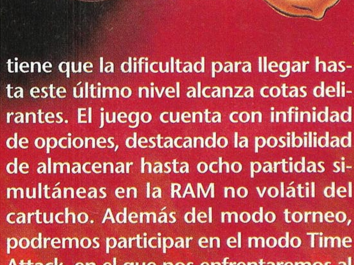




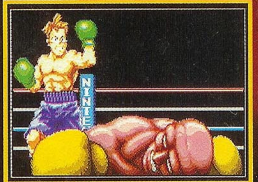




LIMPIO



magnífico título que supera ampliamente a la versión original. De los diez púgiles de la coin-op, se ha pasado a los dieciséis de esta versión. Minor Circuit, Major Circuit y World Circuit son las tres competiciones con cuyo título debemos alzarnos. Cada uno de estos campeonatos cuenta con cuatro luchadores, cuyas técnicas son totamente diferentes entre sí. Algunas de ellas



se salen, incluso, de lo que podría considerarse como legal dentro del boxeo. Existe un cuarto nivel, Special Circuit, al que accederemos, únicamente, si hemos superado previamente a los otros tres rivales sin cosechar ninguna derrota. Ni que decir tiene que la dificultad para llegar hasta este último nivel alcanza cotas delirantes. El juego cuenta con infinidad de opciones, destacando la posibilidad de almacenar hasta ocho partidas simultáneas en la RAM no volátil del cartucho. Además del modo torneo, podremos participar en el modo Time Attack, en el que nos enfrentaremos al

MAYOR CIRCUIT

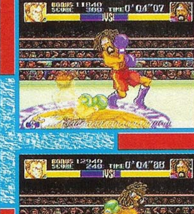


BOB CHARLIE

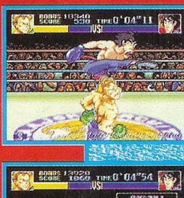


Desde la soleada isla de Jamaica, nos llega este rastafari de pierna ágil y puño de acero. Ha patentado un golpe que se denomina el *almendruco peléon*.













DRAGON CHAN



Chan no dudará en hacer uso de sus zapatillas a lo largo del combate. Campéon de Kick Boxer retirado, es un especialista consumado de la patada al rostro.





MASKED MUSCLE



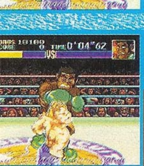
Es el chicano de oro. Un púgil marrullero, cuya principal baza consiste en escupir a los ojos de su rival para, luego, obsequiarle con una soberana paliza.

MR. SANDMAN

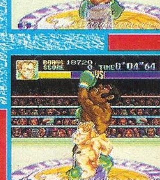


Famoso por abrir latas de mejillones con las patillas, Mr Sandman es además una mole humana que pulveriza sin piedad el hígado de todos sus rivales.

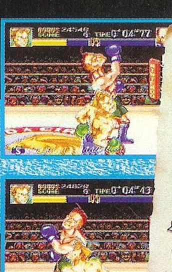








WORLD CIRCUIT

ARAN RYAN

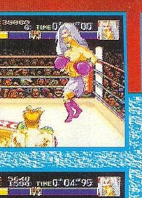
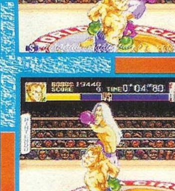


Con el cociente mental de un armadillo, este irlandés de verdes pantalones es tan predecible como estúpido. No te costará demasiado hacerle besar la lona.

HEIKE KAGERO



Su uso excesivo de Grecian 2000 convirtió su cráneo pelado en una grasienta melena albina. Es especialista en sacudir caspazos al rostro.

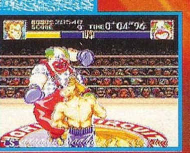
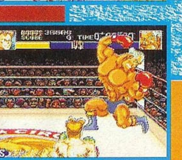



MAD CLOWN



En otro tiempo Mad Clown tuvo que dedicarse al circo cuando su compañía quebró. Ahora boxea, sin mucho acierto, por las ferias de ganado.





SUPER MACHO MAN



Cuando no está defendiendo su título, Super Macho Man frecuenta en compañía de su inseparable Hulk Hogan las californianas playas de Venice.

SPECIAL CIRCUIT

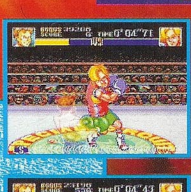


NARCIS PRINCE



Pijo de profesión, no aguanta en absoluto que toquen su preciosa cara ni, por supuesto, que arruguen a puñetazos su exclusivo sueter.





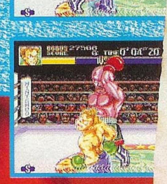





HOY GUARLOW



No se sabe como, pero este chino octogenario ha logrado colar en el ring un bastón de madera de brezo, y está dispuesto a medir tus costillas con él.

RICK BRUISER

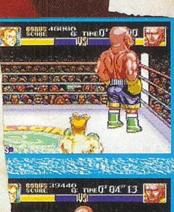
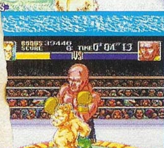
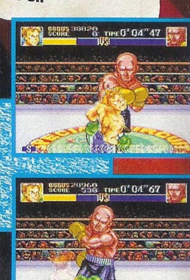


El pobre Rick vivió una infancia problemática desde que empeñó los dientes de su abuela para comprarse sus primeros guantes de boxeo.

NICK BRUISER



Vencer a Nick Bruiser, el campeón de campeones, es una tarea casi imposible. Un auténtico asesino que disfruta cascando el cráneo de sus rivales.

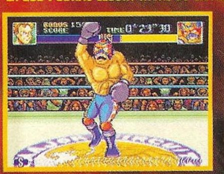


TIME ATTACK





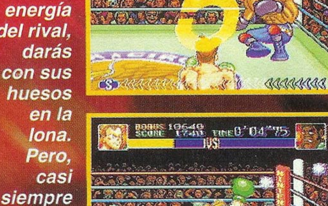
ADEMAS DEL MODO NORMAL DE JUEGO, SUPER PUNCH-OUT TE OFRECE LA POSIBILIDAD DE ENTRENARTE EN UNA OPCION ESPECIAL, TIME ATTACK, EN LA QUE PODRAS ELEGIR RIVAL DE ENTRE TODOS A LOS QUE HAYAS VENCIDO.





CUENTA ATRAS

Tras acabar con la barra de energía del rival, darás con sus huesos en la lona. Pero, casi siempre se levantan antes de tiempo.



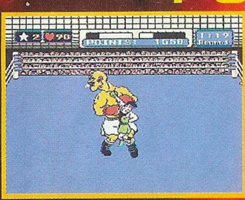


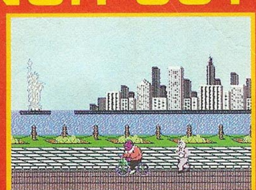
púgil que elijamos y que deberemos tumbar en el menor tiempo posible, intentando batir el anterior récord establecido. Por otro lado, en la pantalla nos encontraremos con gran cantidad de indicadores: el tiempo restante, la barra de energía de los boxeadores, los bonus, la puntuación y el *Power Meter*. Este último nos mostrará la potencia de nuestro golpe en cada momento, indicándonos además cuando podemos hacer uso del golpe ganador con el que tumbaremos a nuestro oponente.

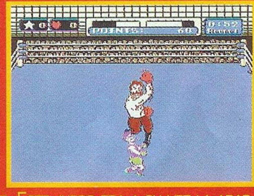
El aspecto gráfico es sobresaliente. El impresionante tamaño de los sprites de los luchadores no es obstáculo para que sus animaciones sean magníficas. Bear Hugger y Mad Clown, por ejemplo, muestran unas dimensiones impresionantes, contando además con algunos movimientos propios muy simpáticos. Sin embargo, es justo reconocer que para ambos se ha utilizado el mismo sprite, cambiando sólo la cabeza y la textura del traje. Todo lo demás no son más que alabanzas para este título. Además de la magnífica presentación general de todo el juego, las músicas, los efectos de sonido y la jugabilidad llega hasta límites ciertamente peligrosos, enganchándote por completo hasta exprimirte. Hemos visto buenos juegos en lo que va de año, pero pocos son tan divertidos y están tan bien realizados como **SUPER PUNCH-OUT**. **Nintendo** sigue en su línea de crear los mejores cartuchos.

J.C. MAYERICK y NEMESIS

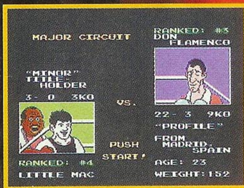
PUNCH OUT NES

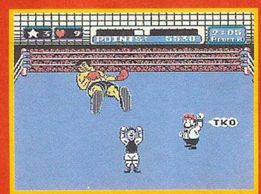






SUPER PUNCH-OUT ES LA VERSION MEJORADA DE UN VIEJO ÉXITO DE NES: PUNCH-OUT. ESTE JUEGO ERA A SU VEZ LA ADAPTACION AL MERCADO DOMÉSTICO DE LA RECREATIVA DE NINTENDO. PUNCH-OUT NO TIENE QUE ENVIDIAR NADA EN JUGABILIDAD Y EN DIVERSION A SU HERMANA MAYOR, SIENDO TODAVIA HOY UNO DE LOS MEJORES TITULOS PARA LOS OCHO BITS.







SUPER PUNCH-OUT!!

	NINTENDO
	NINTENDO
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	16
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 93

▲ A pesar del descomunal tamaño de los sprites, SUPER PUNCH-OUT mantiene en todo momento una velocidad realmente endiablada.



MUSICA 89

▲ A pesar de ser un poco simple, resulta bastante pegadiza y no supone ningún incordio a lo largo de los combates, lo que se agradece bastante.



SONIDO FX 91

▲ Nítidas y graciosas digitalizaciones de voz para cada uno de los luchadores. El griterío del público en las gradas ambienta bastante bien el juego.



JUGABILIDAD 94

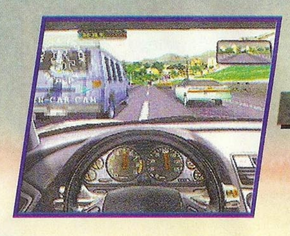
▲ La utilización de sólo tres botones del pad hace que el juego alcance unas cotas de jugabilidad jamás vistas en un simulador de boxeo.



GLOBAL 93

SUPER PUNCH-OUT Es una soberbia adaptación del clásico de NES, que a su vez era la conversión de una popular recreativa de la propia compañía Nintendo y, sin lugar a dudas, el mejor simulador de boxeo aparecido en cualquier sistema doméstico. Este nuevo lanzamiento para Super Nintendo es una auténtica maravilla jugable. Un lujo.



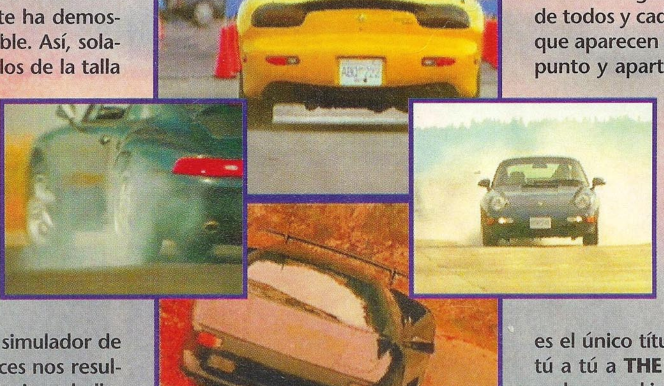


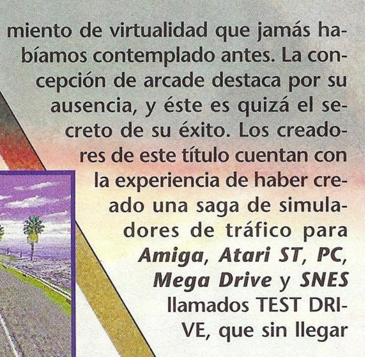
Si alguna vez has soñado con tener al volante alguno de los deportivos más deslumbrantes, 3DO te da la oportunidad de poder hacerlo. Una experiencia indescriptible que combina el entorno tridimensional más perfecto con las vivencias cotidianas del tráfico en una carretera real.

LAS IMPRUDENCIAS SE PAGAN

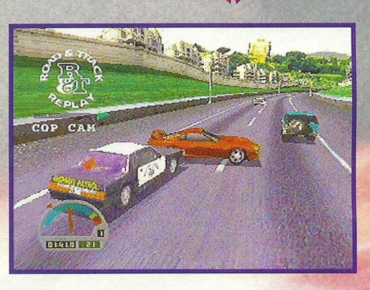
Hablar de ***3DO*** es hablar de un gran sistema de juegos, que tiene por bandera sus enormes capacidades de *texture mapping* en apoyo de los entornos tridimensionales. Aunque en arcades de lucha (exceptuando el deslumbrante SUPER STREET FIGHTER 2), aventuras y juegos de plataformas no ha demostrado nada, en cuanto a simuladores de todo tipo este soporte ha demostrado ser el rey indiscutible. Así, solamente con nombrar títulos de la talla de CRASH'N BURN, TOTAL ECLIPSE, OFF WORLD INTERCEPTOR, ROAD RASH, WING COMMANDER o SHOCK WAVE pondremos bien a las claras las capacidades gráficas de esta maravillosa consola. **THE NEED FOR SPEED** es un simulador de tráfico tan real que a veces nos resultará complicado discernir si nos hallamos ante una consola, o ante el salpicadero de nuestro coche soñado. La génesis de esta fuerza de la naturaleza tiene un culpable: el *texture mapping*. Esta rutina gráfica y el increíble *scaling* de todos y cada uno de los elementos que aparecen en pantalla suponen un punto y aparte en el género de la simulación automovilística. El único juego con el que podemos establecer una comparación es ROAD RASH. Con un empleo del *texture mapping* más vertiginoso, pero de menos calidad, y un *scaling* muy similar, es el único título que puede tratar de tú a tú a **THE NEED FOR SPEED**. Sin embargo, el juego que tenemos entre manos tiene un realismo, un senti-

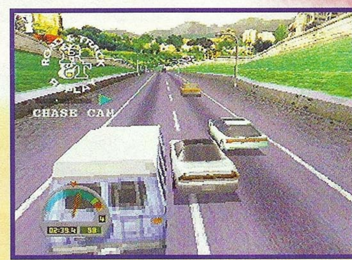
INTRO





miento de virtualidad que jamás habíamos contemplado antes. La concepción de arcade destaca por su ausencia, y éste es quizá el secreto de su éxito. Los creadores de este título cuentan con la experiencia de haber creado una saga de simuladores de tráfico para ***Amiga, Atari ST, PC, Mega Drive*** y ***SNES*** llamados TEST DRIVE, que sin llegar

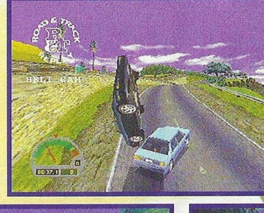


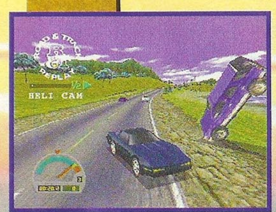


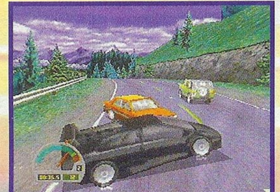
ACCIDENTES

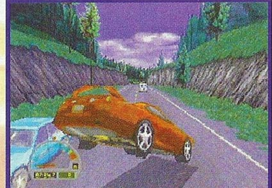
Los accidentes y las colisiones de todo tipo se convertirán, por obra y gracia del espectáculo, en compañeros inseparables de los que opten por disfrutar con este juego. Un realismo increíble que ni el célebre Paco Costas podría imaginar. El circuito Alpine es el más propicio para deleitarnos al ver como nuestro coche pasa en segundos al chatarrero.

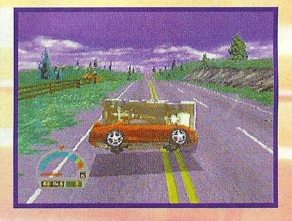


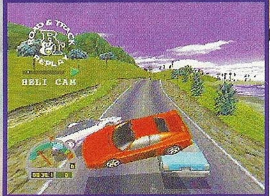


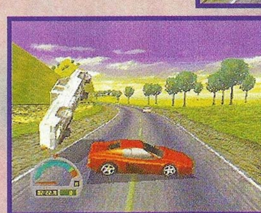






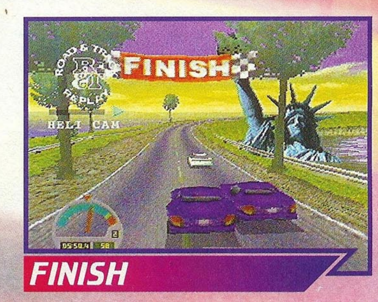




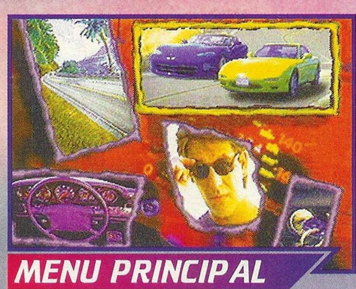




a rozar los límites de **THE NEED FOR SPEED**, sí que destilaban detalles de originalidad, ahora llevados a su máxima expresión. Tres interminables circuitos, divididos a su vez en tres subsectores, ocho flamantes deportivos a elegir y un montón de opciones que proporcionarán a los usuarios un cruce de sensaciones que elevarán el listón de este género hasta el infinito. **THE NEED FOR SPEED** es la única alternativa posible a la conducción real. Un aspecto desta-

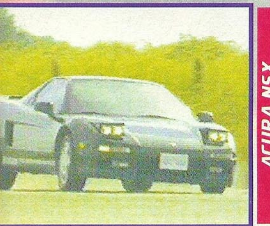


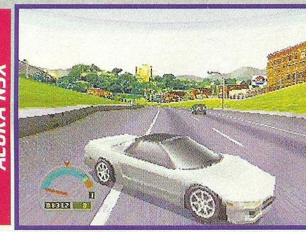
FINISH



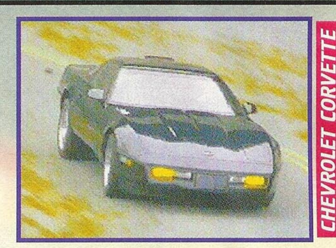
MENU PRINCIPAL

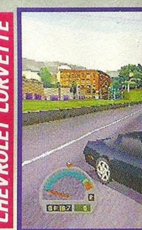
SELECCION DE COCHES



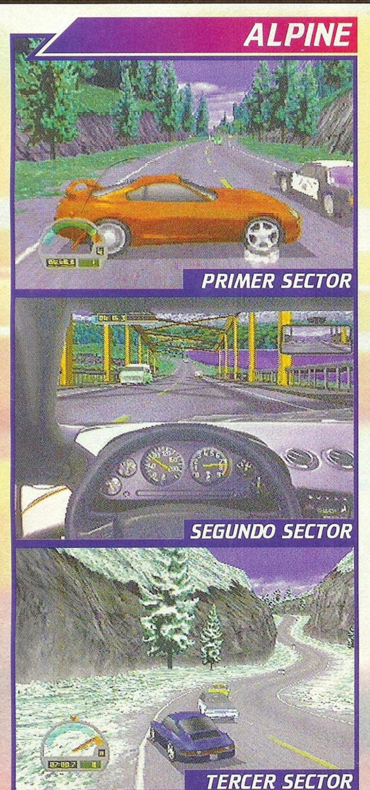


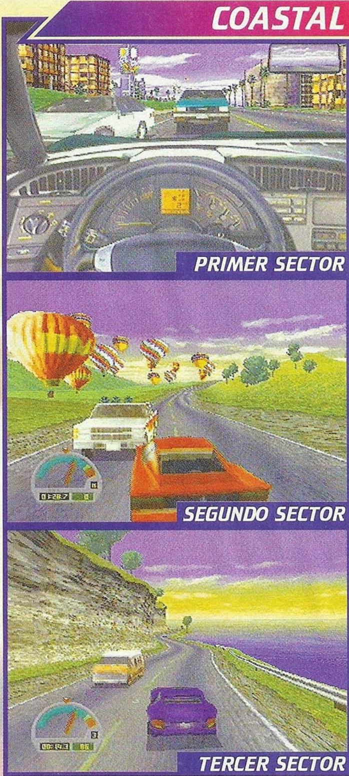
Esta es la galería de deportivos, que podréis elegir antes de cada circuito. Cada uno tiene sus pros y sus contras, dependiendo su elección de tu modo de conducir.



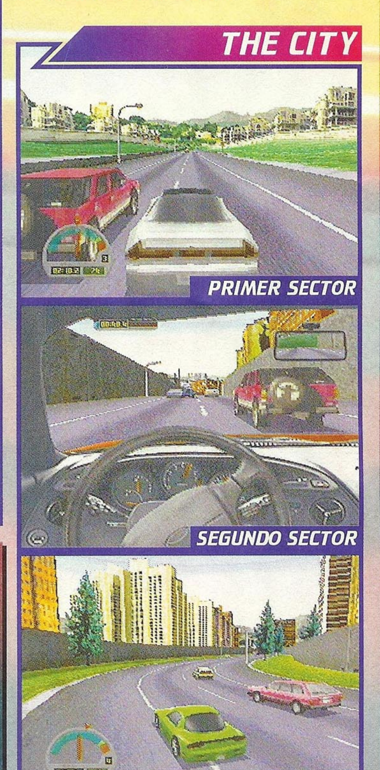


CIRCUITOS





Tres interminables circuitos, divididos en tres sectores, son los que componen este juego. Alpine destaca por su intenso tráfico y por la peligrosidad de sus curvas. Coastal, sin llegar a los niveles de complejidad de conducción del Alpine, precisa de cierta pericia del conductor. Por último, The City es bastante sencillo gracias a su único sentido de la circulación.



cable es la inusitada sensación de respuestas reales que transmiten los coches. Las reacciones a una curva cerrada, la suspensión trasera independiente, las respuestas de los coches en situaciones complicadas, los derrapes y, sobre todo, las colisiones frontales y laterales con otros vehículos reflejan con absoluta fidelidad la estética y dinámica de un automóvil de verdad.

Podríamos seguir hablando de muchas vistas, de sus diferentes angulos de repetición de la carrera o de la selección automática de los mejores momentos de la prueba. Sin embargo, no hace falta. Aún sin esos detalles, **THE NEED FOR SPEED** se basta para crear un nuevo hito en la simulación automovilística.

THE SCOPE

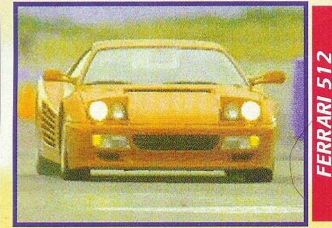




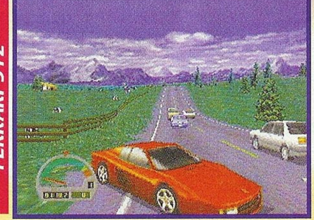


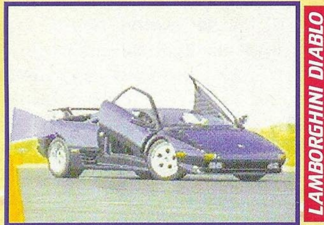
DODGE VIPER



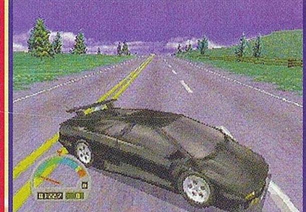


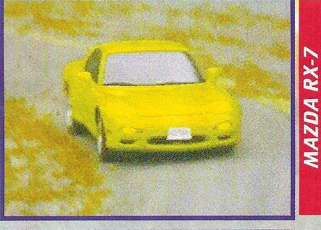
FERRARI 512



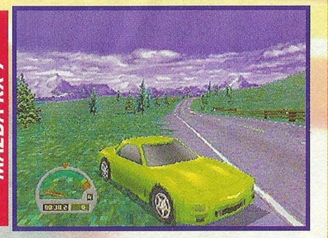


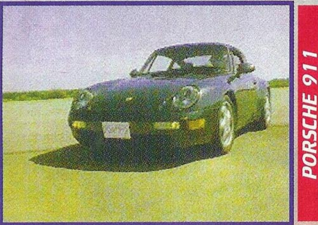
LAMBORGHINI DIABLO



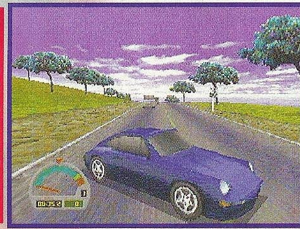


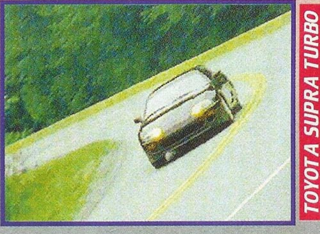
MAZDA RX-7



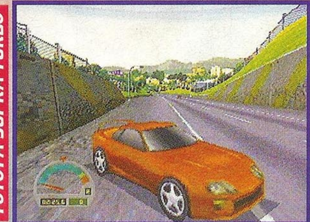


PORSCHE 911





TOYOTA SUPRA TURBO





EA CANADA
PIONEER PRODUCTIONS
CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Inmejorable utilización del texture maping y del scaling.

▲ Los coches y su tratamiento de volúmenes son magistrales.



MUSICA

▲ Correcta y animada. Este apartado no molesta en absoluto.

▲ Sólo hay música en los menús, lo que considero un gran acierto.



SONIDO FX

▲ Efectos de sonidos perfectos, con excelente utilización del estéreo en los adelantamientos.

▼ Falta intensidad en el rugido del motor.



JUGABILIDAD

▲ Es muy difícil que os canséis de este juego. Cada partida es distinta.

▲ Circuitos largos y variados. Muchísimos coches e innumerables opciones.



GLOBAL 94

Se habla mucho de esos dos monstruos de la velocidad llamados DAYTONA y RIDGE RACER. Este juego ataca por otra vía, pero alcanza resultados igualmente satisfactorios. El concepto arcade ha sido sustituido por el de la simulación más pura de tráfico real. El riesgo de esta decisión ha sido superado sobradamente. Estamos ante un título imprescindible

RIDGE RACER

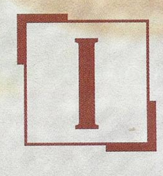
MAXIMA POTENCIA

RIDGE RACER fue el encargado de desbancar al mítico VIRTUA RACING de los salones, tomando el relevo de las recreativas de conducción y metiéndonos en la nueva generación del texture mapping y el gouraud shading. Un año después, Namco puso a la venta la esperada versión PlayStation.



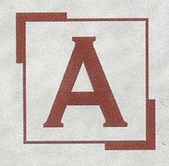


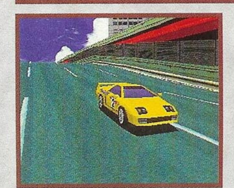
Antes de introducirnos en nuestro prototipo particular y pilotar por el artificial circuito de **RIDGE RACER** me gustaría hacer un breve resumen de la historia de **Namco**, una de las cinco compañías más sobresalientes del videojuego a la hora de desarrollar y crear coin-ops. Tras su debut en el campo del videojuego con SHOOT AWAY, una de esas máquinas de pistolas de luz, **Namco (Nakamura Manufacturing Company)** retomó su andadura lúdica en 1978, vendiendo licencias de juegos tan carismáticos como PAC MAN a ***Atari*** y su VCS 2600. Un año después, y tras la fiebre despertada por SPACE INVADERS de **Taito**, los programadores de tan insigne compañía desarrollaron GALAXIAN, a todo color y con formaciones alienígenas más agresivas. En verano de 1980 PAC MAN visitó los salones recreativos del mundo entero, convirtiéndose en el emblema indiscutible de la compañía y del videojuego mundial. El año 83 será recordado por el nacimiento de dos mitos que sólo los más curtidos

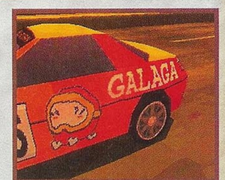


















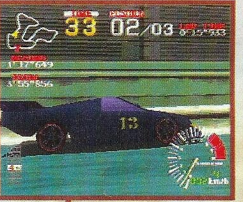
TRUCO CIRCUITO



Otro de los grandes misterios de RIDGE RACER es el circuito escondido tras el muro de contención, situado antes de la línea de salida. Para participar en este singular trazado, todo está al revés, tendréis que dar media vuelta nada más comenzar la carrera y dirigiros como flechas hacia el muro. Por sorpresas que no falte.

recordarán y que responden al nombre de POLE POSITION, uno de los recuerdos más entrañables de mi niñez, y XEVIOUS el gran shoot'em up que supondría un éxito mayor aún al ser convertido para ***Famicom:*** un millón y medio de cartuchos vendidos que sirvieron para que **Namco** construyera uno de sus actuales edificios. Y podríamos seguir hablando del tema, pero baste mencionar algunos de los títulos más emblemáticos de la compañía para concluir este pequeño repaso a la historia de **Namco:** DIG DUG, GALAGA, PAC LAND, METROCROSS, ROLLING THUNDER, DRAGON SPIRIT, PAC MANIA, GALAGA' 88, SPLATTER HOUSE, FINAL LAP 1, 2, 3 Y R, WINNING RUN, DRIVER´S EYES, STAR BLADE, SUZUKA

COCHE NEGRO

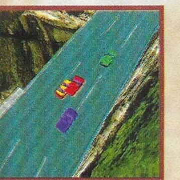




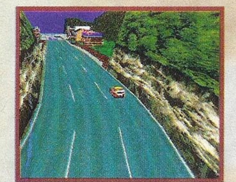


Cuando hayamos completado las cuatro modalidades en primera posición, un misterioso coche negro con el número 13 inscrito en su carrocería se sumará al Time Trial de la categoría extra, en la cual recorremos el circuito al contrario. Ni que decir tiene que si somos capaces de derrotarle, podremos pilotar este prototipo.

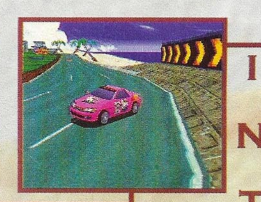
INTRO

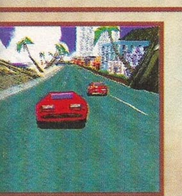




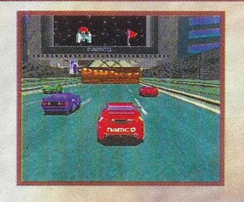














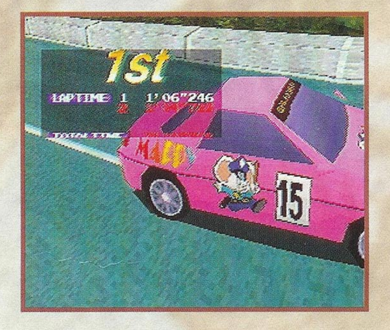






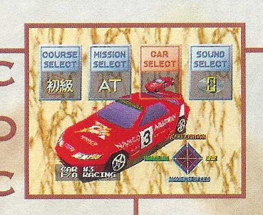






8 HOURS 1 y 2, XEVIOUS 2: SOLVALOU, GALAXIAN 3 para seis jugadores, LUCKY & WILD, CYBER SLED, NEBULAS RAY, ACE DRIVER, TEKKEN y el juego que nos ocupa, **RIDGE RACER**. Nos encontramos a principios de 1993, y para desarrollar un juego como **RIDGE RACER**, **Namco** tenía que actualizar su *system 21*, un poderoso *Geometric Engine* creado en 1989 para dar forma a coin-ops tan populares como WINNING RUN, DRIVER'S EYES, SOLVALOU, STAR BLADE o CYBER SLED. Las potentes características del *system 21* no eran suficientes para albergar un proyecto tan ambicioso como **RR**, así nació el *system 22*. Este sistema contaba con una poderosa CPU 68020 de 32 bits a 25MHz llamada *TR3* y un *DSP Texas Instruments 320 TI* que permitían una velocidad de cálculo diez veces mayor, la utilización de *texture mapping, rendering* en tiempo real y *gouraud shading*. El *system 22* podía desplazar y gestionar 240.000 polígonos por segundo frente a los 60.000 del *system 21*. **RIDGE RACER** había nacido y VIRTUA RACING sucumbió ante tal despliegue tecnológico. La nueva generación de *dedicated machines* había nacido de la mano de **Namco. RIDGE RACER** posee en su versión recreativa una resolución entrelazada de 640 por 480, 32.768 colores simultáneos (aunque puede mostrar hasta 16 millones) y gestiona los mencionados 240.000 polígonos con t*exture mapping* y *gou-*

COCHES





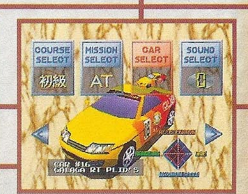
Como ya os anticipé en el pasado número, si destruís al pequeño pero inquieto grupo de Galaxians de la pantalla de carga, accederéis a los doce coches de RIDGE RACER. Este no es el único secreto del juego, porque existe un coche número 13, la posibilidad de jugar en sentido contrario en la categoría extra y algunas sorpresas más que os iré contando en los próximos meses.













VISTAS





Pulsando el botón del triángulo, podremos acceder a las dos perspectivas posibles de RIDGE RACER. Esta es una de las grandes innovaciones de la versión PlayStation, junto a la elección de coche y el display de Galaxian durante la carrera. La vista interna es la más adecuada para hacernos con el control del coche y apurar en las curvas.

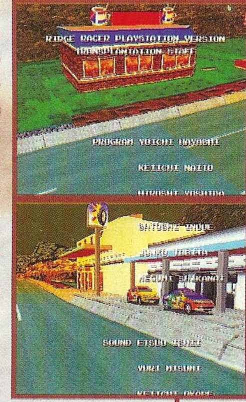


CONFIGURACION DE PAD



raud shading por segundo. Como dato curioso, os diré que también realiza 400 millones de operaciones de coma flotante por segundo. Este es el resultado del trabajo de 40 programadores, músicos y diseñadores durante un año. El anuncio por parte de **Namco** de convertir la bestia de la carretera para ***PlayStation*** fue un presagio evidente de las poderosas cualidades 3D de la máquina de **Sony**. Incluso al 50 por ciento de su realización la conversión prometía una absoluta fidelidad con el desmesurado modelo original. Las únicas diferencias marcadas por **Namco** fueron la disminución de la resolución del color de las texturas y el reajuste de *frames* por segundo, 60 poseía la máquina y 30 serían los aconsejables para ***PlayStation*** si se quería mantener el asombroso realismo y velocidad de la máquina. El 3 de Diciembre se disiparían las dudas acerca de la conversión de **RR** para la máquina soñada por todo el público japonés. **RIDGE RACER** para ***PlayStation*** es, sin duda alguna, la mejor conversión de todos los tiempos para consola junto a STREET FIGHTER 2 de **Capcom** y RAIDEN PROJECT de **Seibu Kaihatsu**. Para volcar **RIDGE RACER** en la memoria de ***PlayStation***, tan sólo hacen falta diez segundos de tiempo de carga. Tras el corto espacio de tiempo, la banda sonora original sale a nuestro encuentro. Ahora es el momento de

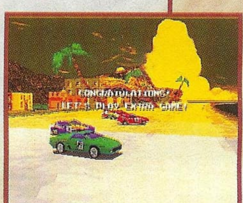
FINAL FELIZ



Tras completar los cuatro circuitos en primera posición, seremos recompensados con el primero de los finales del juego. Una excelente demostración de las poderosas cualidades 3D de PlayStation. Impresionantes vistas aéreas del puente, la cascada y la recta de la costa desfilarán ante nuestros atónitos ojos.

Tras la dura competición, nada mejor que un refrescante chapuzón en la playa. ¡Ah!, pero que no se os olvide bajaros del coche.





SELECT MUSIC





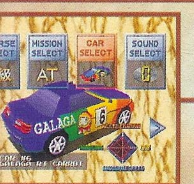
La compañía Namco ha trasladado al CD de RIDGE RACER la banda sonora original del mito recreativo. Además de la pieza original, podremos elegir otras cinco composiciones que acompañarán el vértigo y la velocidad del juego a la perfección. Yo sigo decantándome por la melodía que nos acompañaba en la recreativa.

HIGH SCORE



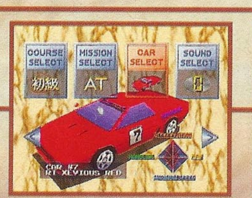


Con la Memory Card podremos salvaguardar los mejores tiempos para posteriores partidas, gracias a la opción Save del menú. Una vez cargado el juego sólo tendremos que elegir Load y el tiempo elegido para volcar la información desde la tarjeta a la consola. La Memory Card permite guardar datos de hasta 15 juegos diferentes.









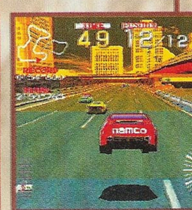




CIRCUITOS EXTRA



Los cuatro circuitos extra nos permitirán recorrer el circuito de RIDGE RACER en sentido contrario. Hasta que no completemos en primer lugar las cuatro modalidades iniciales, no obtendremos este privilegio. Namco ha incluido todo tipo de sorpresas, secretos y trucos en esta versión PlayStation de RIDGE RACER.






elegir coche (dependiendo de vuestra habilidad aparecerán 4, 12 ó 13), modo de juego (Rookie, Intermediate, Advanced o Time Trial), nuestra melodía favorita, y ya está todo preparado para la carrera más importante de toda nuestra vida.

A partir de este instante todas las palabras sobran, porque conducir nuestro vehículo por el genial circuito de **RIDGE RACER** es una experiencia que no podréis olvidar jamás, y que sólo lograréis superar, por muy poquito, si lográis introduciros en la cabina de la versión original. Todo lo que convirtió a **RIDGE RACER** en el mito automovilístico de los 90 lo encontraréis en este compacto de negro reverso.

Todo, y algo más, porque **Namco** se ha permitido la frivolidad de incluir novedades, como la opción de elegir coche, una vista extra desde el exterior del vehículo, modos de juego secretos, nuevas composiciones musicales y otras sorpresas, algunas de las cuales descubriréis en estas páginas. Para que os hagáis una idea de la perfección del juego, lo único que se puede decir en contra de esta conversión es una ligera ralentización que dura menos de un par de segundos y que surge cuando jugamos con vista externa, coinciden más de cinco coches en pantalla, salimos de un puente y aparece el helicóptero. Por supuesto, este hecho resulta totalmente perdonable. Quien tenga dudas de su único circuito que espere a ver las cuatro modalidades de juego, el circuito secreto, las cuatro modalidades en sentido contrario y alguna sorpresa más que la compañía **Namco** ha prometido a los afortunados usuarios de ***PlayStation***.

RIDGE RACER es una copia tan perfecta de la máquina original que, tras finalizar la primera partida, guiaréis instintivamente vuestra mano hacia el bolsillo del pantalón en busca de nuevas monedas para seguir jugando.

El mejor lanzamiento de coches ha nacido, está aquí y se llama **RIDGE RACER**. La consola ***PlayStation*** se viste de gala con este título.

THE ELF



NAMCO
NAMCO
CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ TIEMPO LIMITADO
CIRCUITOS ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS

▲ La gran calidad gráfica de la coin-op ha sido perfectamente recreada, texture mapping y gouraud shading incluidos. La sensación de velocidad es exacta al original.



MUSICA

▲ Además de la excelente melodía original, se han incluido seis nuevas composiciones que acompañan perfectamente el vertiginoso desarrollo de RIDGE RACER.



SONIDO FX

▲ Todo el FX del original se encuentra en este CD, y es ejecutado por el chip de sonido de PlayStation: las voces, los frenazos, el ruido del helicóptero, el motor o las colisiones.



JUGABILIDAD

▲ El control del coche es perfecto en la vista interna. Las novedades de esta versión, 13 coches y varios modos de juego, convierten a RIDGE RACER en una diversión casi infinita.



GLOBAL

94

Tan sólo seis meses ha necesitado Namco para crear una copia exacta de su mejor recreativa en PlayStation. RIDGE RACER es la conversión de coin-op mejor realizada de todos los tiempos. Estamos ante un juego que justifica por sí solo la compra de esta consola, y que se convertirá con el paso del tiempo en el símbolo emblemático de la máquina de Sony.



SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Pack Carlos Sainz (Consola + Stunt Race FX)	21.950
Super Color Pack(Cons + Super Gameboy+SMario)	28.950

PERIFERICOS

Hyper Beam M.Distancia	7.995
Joystick Fantastick	3.995
Mando de Control	3.195
Mando Control 6 Boton.	4.695

JUEGOS

Actraiser 2	12.675
Addams Family II	4.975
Advent. Batman & Robin	12.675
Aero the Acrobat	4.975
Aladdin	10.675
Alfred Chiken	4.975
All American Football	6.375
Animaniacs	11.975
Art of Fighting	5.675
Asterix	7.975
Battletoads Battleman.	8.975
Battletoads D.Dragon	9.675
Blackhawk	11.675
Braynes	8.975
Brett Hull Hockey	11.675
Canon Fodder	12.675
Captain America	6.375
Choplifter III	8.975
Clayfighter 2	12.675
Cliffhanger	6.375
Cool World	4.975
Cybernator	8.975
Daffy Duck	4.975
Demon's Crest	12.675
Dennis the Menace	4.975
Desert Fighter	8.675
Dino Dini Soccer	11.675
Donkey Kong Country	11.675
Double Dragon	9.975
Dr. Frakhen	6.975
Dracula	3.975
Dragon	12.675
Dragon Ball Z 3	12.975
Earth Worm Jim	12.675
EEK The Cat	8.975
El Libro de la Selva	12.675
El Rey Leon	12.675
F1 Pole Position	11.375
Fievel va al Oeste	10.975
Fifa Soccer	11.675
Ghoul Patrol	11.375
Home Alone	3.975
Indiana Jones G.Adven	12.175
Indy Car Racing	11.675
Jimmy Connor's Tennis	9.975
John Madden NFL '95	12.675
Jurassic Park	4.975
Jurassic Park 2	11.675
Kick Off 2	4.975
Kick Off 3	10.975
Knights of Round Table	11.375
La Bella y la Bestia	11.975
Last Action Hero	5.675
Lawnmower Man	6.975
Legend of the Ring	11.675
Lemmings 2	12.675
Los Pitufos	9.675
Maximum Carnage	10.975
Michael Jordan W.City	11.375
Mickey Mania	12.675
Micromachines	10.975
Mighty Max	9.975
Mortal Kombat II	11.675
Motoratones de Marte	10.975
Mystical Ninja	9.675
NBA Jam	10.975
NBA Jam Tornament	11.975
NBA '95	12.675
NHL Hockey '95	12.675
Nigel Mansell's W.Champ	8.675
Page Master	11.975
Pitfall	12.675
Populus	5.675
Power Drive	10.975
Power Rangers	11.675
Ren & Stimpy Show	6.975
Robocop VS Terminator	12.675
Ryan Giggs Soccer	7.875
Secret of Mana	11.675
Sensible Soccer	7.975
Shak Fu	12.175
Side Pocket Billares	11.975
Sky Blazer	7.975
Slam Masters	12.675
Smash Tennis	9.675
Soccer Kid	10.675
Space Ace	4.975
Sparkster	10.975
Spectre	6.175
Street Racer	10.975
Stunt Race FX	11.675
Super Air Driver	11.575
Super Battletank 2	4.975
Super Bomberman	4.975
Super Bomberman 2	11.675
Super Ghouls'n Ghosts	5.675
Super Morph	8.975
Super Pang	10.975
Super Pinball	9.675
Super Return of Jedi	12.175
Super Soccer	7.375
Super Star Soccer	11.975
Super Street Fighter 2	12.675
Super Swiw	4.975
Super Turrican	4.975
Syvallion	5.975
T2 The Arcade Game	6.975
The Incredible Hulk	10.975
The King of Dragons	11.375
The Lost Vikings	8.675
Tiny Toons Sports	10.675
Tom & Jerry	6.975
Total Carnage	7.375
Virtual Bart	10.975
Virtual Soccer	10.675
Vortex	9.975
Warpspeed	4.975
Wing Commander 2	6.675
Wolverine	10.975
World League Basket.	7.175
WWF Raw	11.675
WWF Royal Rumble	6.975
X-Kaliber 2.097	10.675
Young Merlin	5.975
Zombies	5.975

GAMEBOY

PERIFERICOS

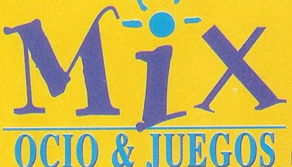
Archivador	1.995
Bolsa Game Boy	2.595
Handy Light (Luz)	2.595
Super Gameboy	8.995

JUEGOS

Aladdin	6.175
Asterix	5.375
Batman Animated Series	5.375
Battletoads D.Dragon	5.375
Battletoads Ragnarok	5.375
Choplifter III	5.975
Desert Strike	5.975
Donkey Kong	5.975
Duck Tales 2	6.175
El Libro de la Selva	5.975
F1 Pole Position	6.175
F1 Racing	4.975
Final Fantasy 3 (Rol)	7.575
Hyper Dunk Basketball	4.975
Indiana Jones L.Cruz.	6.175
Jimmy Connor's Tennis	5.675
King of the Ring	5.975
Kirby's Dreamland	4.675
Kirby's Pinball Land	5.375
Konami Golf	5.675
Lemming's Tribes 2	4.975
Lethal Weapon 3	4.575
Los Pitufos	5.375
Megaman V	6.575
Micromachines	6.175
Monster Max	5.675
Mortal Kombat II	5.975
Motor Cross Maniacs	3.975
NBA Jam	5.975
New Chess Master	5.175
Nintendo World Cup	4.975
Page Master	5.975
Probotector 2	5.675
Samurai Showdown	6.175
Soccer	5.675
Space Invaders	5.175
Stargate	6.175
Super Mario Land 3	5.975
The Spirit of F1	5.175
Tiny Toon Sports	5.975
Wario Blast	5.475
Wario Land	5.975
WWF Raw	6.175
Zelda	5.975
Zen Ninja	5.675

© 91-613 82 55

Lunes a Viernes de 9 a 18 horas.



JUEGOS JAPONESES Y AMERICANOS ¡CONSULTANOS!

◆

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS

NINTENDO 8

JUEGOS

Double Dragon	2.975
El Libro de la Selva	6.975
Elite	2.375
Golf	2.975
Guardian Legen	2.975
Guerrilla War	2.975
Indiana Jones L.Cruz.	6.675
Jack Nicklaus Golf	2.975
Jimmy Connor's Tennis	6.675
Operation Wolf	2.975
Super Off Road	3.375
Super Turrican	2.375
Tecmo Cup Football	6.675
Tiny Toons Workshop	8.675
Trick Shooting	2.975
Wild Gunman	2.975
Wreking Krew	2.975

MASTER SYSTEM

PERIFERICOS

Control Pad	1.995
Control Pad Comp. MS	2.995
Control Pad Honeybee	2.695
Control Stick Joystick	2.995
Fuente Aliment. ABC	2.995
Fuente Aliment. Sega	2.995
Master Gear Convertor	2.995
Pistola	1.695
Remote Control	3.995

JUEGOS

Air Rescue	2.675
Aladdin	7.175
Asterix	2.675
Asterix Great Rescue	5.975
Asterix Secret Mission	2.675
Back to the Future 3	3.675
Batman Return	2.675
Chuck Rock II	3.675
Colums+Monaco+Soccer	3.975
Cool Spot	3.975
Correcaminos	2.975
Daffy Duck Hollywood	6.175
Desert Strike	2.675
Donald Duck	2.975
El Libro de la Selva	5.675
El Rey Leon	7.175
F16 Fighter	2.975
Galaxy Force	2.975
Imposible Mission	2.975
Indiana Jones L.Cruz.	3.975
James Bond 007	2.975
Jurassic Park	3.975
Marble Madness	2.975
Master of Darkness	2.975
Mercs	2.975
Mickey Mouse Castle	3.975
Mickey Mouse Land	2.975
PGA Tour Golf	3.975
Power Strike II	3.675
S.C.I.	3.675
Shadow of the Beast	2.675
Sonic 2	3.675
Sonic Chaos	2.375
Space Gun	2.675
Speedball 2	3.675
Spiderman	3.675
Stars Wars	6.375
Streets of Rage I	2.375
Streets of Rage II	4.975
Super Kick Off	6.375
The Flash	2.675
The Hulk	6.975
Wolf Child	3.675
Wonderboy in Monster 3	2.375
Xenon II	2.675

ATARI JAGUAR + CYBERMORPH

49.950

JUEGOS

Alien VS Predator	13.675
Bubsy	13.675
Checkered Flag	14.675
Club Drive Golf	12.675
Cresent Galaxy	12.675
Doom	13.675
Dragon Bruce Lee	11.675
Iron Soldier	13.975
Kasumi Ninja	13.975
Raiden	12.675
Tempest 2.000	12.675
Valdiseer Sking Snow	13.975
Wolfenstin 3D	12.675
Zool 2	12.975

SUPER 36.900 OFERTA

MEGA CD II + ROAD AVENGER

JUEGOS

Battlecorps	9.975
Chuck Rock	3.975
Double Switch	11.975
Dragon Life	9.975
Dune	9.975
Ecco the Dolphin	9.975
Eye of Beholder (Rol)	9.975
Fifa Soccer	8.975
Formula 1 Racing	9.975
Jaguar XJ 220	5.975
Jurassic Park Español	9.975
Lethal Enforces II	10.975
Music Video 2	6.175
NBA Jam	10.675
Power Factory	7.975
Prince of Persia	3.675
Prize Fighter	10.975
Rebel Assault	10.675
Robo Aleste	7.975
Shadow of the Beast 2	7.975
Son of Chuck	6.175
Soulstar	9.975
Spiderman VS Kingspin	3.575
Star Blade	10.575
Time Gal	3.975
Tomcat Alley	9.975
Wolf Child	3.975
World Cup USA '94	8.975

SUPER 30.900 OFERTA

MEGADRIVE 32X

JUEGOS

After Burner	10.975
Cosmic Carnage	10.975
Doom	11.975
Space Harrier	10.975
Stars Wars	11.975
Super Motocross	11.975
Virtua Racing Deluxe	11.975

GAME GEAR

CONSOLAS

Game Gear "Aladdin"	17.550
Game Gear "Columns"	13.550

PERIFERICOS

Adaptador Coche	1.995
Adaptador Corriente	1.995
Bolsa	2.995
Cable Audio Video	1.695
Cable Gear to Gear	1.195
Fuente Alimentacion	2.995
Fuente Aliment. Coche	2.695
Handy Plug	2.995
Handy Power 1	4.695
Handy Power 2	6.695
Pack Bateria Recarg.	5.695
Sintonizador T.V.	9.695
Super Wide Gear (Lupa)	2.995

JUEGOS

Asterix Great Rescue	6.175
Asterix Secret Mission	3.975
Batman Return	2.975
Chakkan	2.975
Chuck Rock II	6.175
Cool Spot	6.575
Correcaminos	4.375
Crystal Warriors	2.975
Daffy Duck Hollywood	6.175
Desert Strike	3.975
Devilish	2.675
Double Dragon	3.975
Dr. Robotnik's	4.375
Drop Zone	6.975
Dynamite Headdy	6.175
Ecco 2	6.175
El Rey Leon	6.975
Excellent Dizzy	6.975
F-1 Racing	6.675
Fantasy Zone	3.975
Fatal Fury Special	7.175
Fifa Soccer	6.675
G.P. Raider	5.675
James Bond 007	2.975
Klax	3.675
Last Action Hero	6.175
Madden '95 NFL	7.175
Man Overboard Sinkors.	6.975
Mickey Mouse Land	4.175
Mickey Mose Legend	6.375
Monster Trucks	6.975
Mortal Kombat 2	6.975
NBA Jam Tournament	7.175
Pack Attack	6.175
Pete Sampras Tennis	6.975
PGA Tour Golf	3.975
Power Rangers	6.175
Power Strike II	3.975
Psychic World	3.975
Ren & Stimpy	4.175
Ristar	6.375
Road Rash	6.675
Robocop VS Terminator	4.375
Samurai Showdown	7.175
Smash TV	2.975
Sonic Chaos	4.175
Sonic Spinball	6.175
Sonic Triple Trouble	6.675
Speedy Gonz. Sylvester	6.675
Strider Returns 2	5.975
Tazmania	6.375
Terminator	2.975
The Hulk	6.975
W. Class Leaderboard	2.175
Winter Olympics	4.675
Wolf Child	3.675
World Cup USA '94	6.975
WWF Raw	6.975
X Men II	6.675
Zool	2.975

MEGADRIVE

CONSOLAS

Mega 7 (Mega Drive + 7 Juegos + 2 Pad)	26.950
Mega Drive + Rey Leon + Sonic + 2 Pad)	24.950

PERIFERICOS

Adaptador 4 Jugadores	4.995
Caddy Pack	1.395
Control Pad	2.995
Control Pad 6 Bot Ultra	4.695
Extension Cord	1.395
Fuente Alimentacion	2.695
Graduate 6 Pad	3.695
Mega Fire Control Pad	2.995
Power Base Converter	6.695
2 Remote Control 6 Bot	7.695

JUEGOS

Aero the Acrobat	11.675
Aero the Acrobat 2	11.675
Aladdin	9.675
Andretti Racing	8.975
Animaniacs	9.975
Arch Rivals	4.675
Asterix	5.975
Ballz	7.975
Body Count	7.975
Bonkers	9.975
Boogerman	11.675
Bubba N'Stix	9.975
Bubsy II	8.175
Bulls VS Lakers Basket	5.975
Bubble and Squeak	9.975
Cannon Fodder	11.675
Captain America	4.675
Captain Havoc	9.975
Castlevania New Gen.	8.675
Champions W.C. Soccer	5.975
Chaos Engine	9.975
C. Barkley Shut Up'Jam	7.975
Chikky Chikky Boys	4.675
Clayfighter	11.675
Combat Cars	7.375
Corporation	4.675
Davis Cup Tennis	5.975
Dino Dini Soccer	9.975
Dragon	10.675
Dune II Battle Arrakis	9.675
Dynamite Headdy	8.975
Earth Worm Jim	11.975
Ecco 2 (Español)	9.975
El Libro de la Selva	9.975
El Rey Leon	9.975
Eternal Champions	5.675
F.Dizzy + Cosmic	4.975
F-1 Racing	8.675
Fatal Labrintyh	4.975
Fifa Internat. Soccer	7.675
Fifa Soccer '95	8.675
Flink	8.675
G.Gladiators + Mickey	7.675
Gauntlet IV	4.975
Generation Lost	8.975
Gunship	7.675
Hardball '94	4.975
Hurricanes	10.975
Hyperdunk Basketball	8.975
IMG Internat. Tennis	8.675
Indy Cars Mansell 2	9.975
International Rugby	4.975
Joe Montana '93	4.675
Jurassic Park Rampage	9.975
Kick Off 3	10.675
King of the Monsters	4.675
La Bella y La Bestia	8.975
Lemmings	6.975
Lemmings 2	10.975
Lethal Enforcers 2	9.975
LHX Attack Chopper	4.975
Los Pitufos	10.675
Man Overboard Sinkors	8.975
Marko's Magic Football	8.975
Mega Bomberman	6.675
Mega Games 1	5.975
Mega Turrican	8.575
Mickey Mania	10.675
Micromachines	5.675
Micromachines 2	10.675
Mighty Max	8.675
Mortal Kombat II	9.675
Mr. Nutz	9.675
Mutant League Hockey	8.975
NBA Jam Tournament	9.975
NBA Live '95	8.675
NHL Hockey '95	8.675

Nigel Mansell's Champ.
Normy's Beach Baby
Page Master
Peeble Beach Golf
Pele
Pete Sampras Tennis
PGA Tour Golf III
Pink Panther
Pirates of Dark Water
Pitfall
Power Drive
Power Mongers
Power Rangers
Predator 2
Probotector
Psycho Pinball
Puggsy
Radical Rex
Ranger X
RBI Baseball '94
Ren & Stimpy
Rise of Robots
Ristar
Rock'N'Roll Racing
Rocket Knight Advent.
Scrabble
Second Samurai
Shaq-Fu
Shinning Force
Shinning Force 2 (Rol)
Silvester y Piolin
Skitchin
Snake Rattle & Roll
Soleil (Rol Español)
Sonic & Knuckles
Sonic
Sonic 2
Sonic 3
Sonic Spinball
Sparkster 2
Splatter House II
Steel Empire
Steel Talons
Street Fighter II
Strider II
Sub Terrania
Sunset Riders
Super Fantasy Zone
Super Hydelide
Super Street Fighter 2
Syndicate
Taz in Scape from Mars
Tecmo Clash
Terminator
The Flintstones
The Hulk
Tiny Toons Sports
Urban Strike
Virtua Racing
Virtual Bart
Wimbledon Tennis
World Class Soccer
World Champ. Soccer 2
World Cup USA '94
Wrestle Wars
WWF Raw
Zero the Kamikaze
Zero Tolerance
Zero Wings
Zombies
Zool
Zool + S. James Pond

PANASONIC 3[DO] + MEGA RAC[E]

98.950

JUEGOS

Alone in the Dark
Burning Soldier
Dragon's Lair
ESPN Tennis
ESPN Volleyball
ESPN Soccer
Guardian War
John Madden Football
Jurassic Park Interac.
Mad Dog MacCree II
Mega Race
Microcosm
Need for Speed
Off World Interceptor
Out of this World
Sherlock Holmes
Space Shuttle
Total Eclipse
Virtuoso
VR Stalker

✂ RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

TENEMOS MUCHO MÁS DE SEGA, NINTENDO, PC, CD–ROM, 3DO, CD–i NEO GEO Y ATARI.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE URGENTE.

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO. (PENÍNSULA Y BALEARES)

NOMBRE .... DNI..........................

APELLIDOS ....

DIRECCION ....

....

POBLACION .... C.P..........................

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	
GASTOS ENVIO	
TOTAL	

Envío por correo contrarreembolso, 250 pts.



LOS DIOSES DEL COMBATE

Imaginad por un momento el juego de lucha perfecto. Un *beat'em up* que atraviese las barreras de las dos dimensiones, te permita luchar desde cualquier ángulo, desde cualquier perspectiva, sin por ello olvidar la jugabilidad, y con unos gráficos y una banda sonora simplemente indescriptibles. El sueño se ha hecho realidad. Ese título ha llegado, y está a punto de reventar el mercado de los arcades de lucha. Su nombre es **TOH SHIN DEN**, y sus creadores, **Takara**.

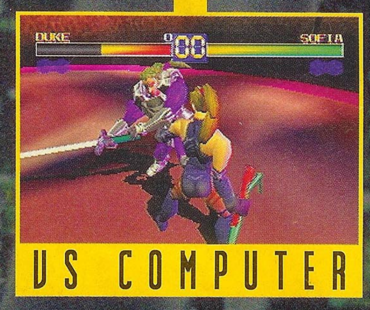
Recogiendo las mejores esencias de STREET FIGHTER II, SAMURAI SHODOW y VIRTUA FIGHTER, la compañía **Takara** ha dado el gran campanazo del año creando el *beat'em up* más carismático desde que **Capcom** revolucionara el mercado con su popular y mítico arcade SF II. La mecánica del juego es bien sencilla. Podemos elegir entre ocho guerreros, ocho dioses del combate, que complementan sus conocimientos de artes marciales con un arma característica, a la usanza del SAMURAI SHODOWN. El luchador de nuestra elección deberá combatir contra los demás, a lo largo de todo el planeta, tras lo cual se enfrentará al supremo dios del combate, Gaia. Esta historia, que en el mejor de los casos podría dar pie a otro de tantos arcades de lucha que invaden mes a mes los salones recreativos y el catálogo de ***Neo Geo***, origina el beat'em up más espectacular y dinámico que puedas imaginar. Una obra maestra de la programación que perfectamente podría catalogarse de máquina recreativa, si no fuera porque está comprimida en un pe-





PARA LOS QUE JUEGAN SOLOS, PERO TODAVIA NO SE ATREVEN A ENTRAR EN EL MODO HISTORIA, TOH SHIN DEN PONE A SU DISPOSICION UN MODO CON EL QUE ES POSIBLE ENFRENTARSE A CUALQUIER PERSONAJE DE ESTE TITULO, Y CON LAS MISMAS REGLAS QUE EN LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES.





VS COMPUTER





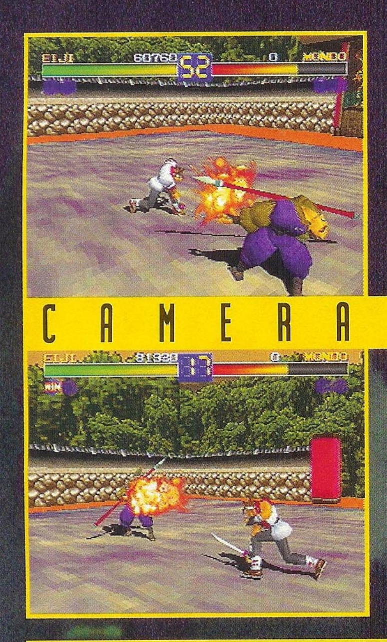
COMO NO PODIA SER MENOS, TOH SHIN DEN CUENTA CON UN IMPRESIONANTE MODO DE DOS JUGADORES, QUE PROPORCIONARA A LOS PROPIETARIOS DE ESTE SOBERBIO JUEGO HORAS Y HORAS DE CONTINUA DIVERSION. SIN DUDA, ESTAMOS ANTE UN NUEVO ACIERTO DE LA COMPAÑIA JAPONESA TAKARA.



VS HUMAN







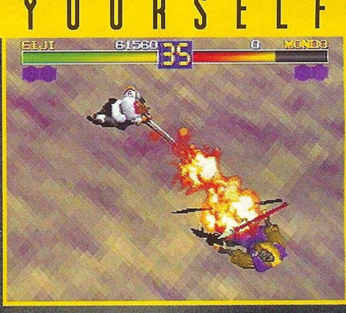
DESDE OTRA PERSPECTIVA

MIENTRAS OTROS JUEGOS PARECIDOS SE LIMITAN A OFRECER PUNTOS DE VISTA PRECONCEBIDOS, TOH SHIN DEN VA MAS ALLÁ Y NOS OFRECE HASTA CINCO TIPOS DISTINTOS DE CAMARAS: NORMAL, LONG, SKY, OVERHEAD Y YOUR SELF. ESTE ULTIMO ES EL DELIRIO,



YA QUE ES EL PROPIO JUGADOR EL QUE MANEJA LA CAMARA CON LOS BOTONES R1, R2, L1 Y L2. ASI PODEMOS HACER BARRIDOS DE CAMARA, TRAVELLINGS, ACERCAMIENTOS Y TODO LO QUE NOS PLAZCA, EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PELEA, EN LA PANTALLA DE PAUSA, E INCLUSO EN LA DEMO DEL JUEGO.





queño compacto de color negro, y porque ha sido programada para lo que a buen seguro puede considerarse como la consola de la década, *PlayStation*.

Para explicar mejor las características y virtudes de **TOH SHIN DEN** no queda mas remedio que compararlo (para pesar de muchos) con la sobrevalorada versión para *Saturn* del juego que inició la escuela del *beat'em up* poligonal: VIRTUA FIGHTER. Las comparaciones son siempre odiosas, es cierto, pero llama bastante la atención que **AM2** (el experto grupo de programación de **Sega Japón** autor de recreativas tan prestigiosas como OUT RUN, AFTER BURNER o VIRTUA RACING) estuviera meses y meses programando la versión *Saturn*, para luego obtener un título con polígonos que bailan y desaparecen. En cambio llega **Takara**, y en su primer juego para *PlayStation*, hacen un arcade de lucha con 90.000 polígonos por segundo, con planos de cámara para aburrir, una fluidez pasmosa de movimientos, y *texture mapping* a granel. Como ejemplo, sólo hay que comparar los rostros de los luchadores de VIRTUA FIGHTER y **TOH SHIN DEN**. Mientras los de los primeros se reducen a formas cuadradas, **Takara** ha dotado a cada luchador con un rostro que gesticula con cada movimiento, logrando una sensación de realismo sobrecogedora. Esto es posible gracias al cuidado tratamiento del *texture mapping* para cada guerrero, desde el gesto de sonreir hasta los remaches de sus pantalones. Todo con una calidad gráfica hasta ahora impensable en un sistema doméstico.

Pero, sin lugar a dudas, donde **Takara** ha causado una verdadera revolución es en el tratamiento de las vistas. El gran inconveniente que se planteaba con las dos versiones recreativas de VIRTUA FIGHTER era que los cambios de cámara sólo se reducían a repentinos cambios de plano, manteniendo siempre la lucha dentro de un plano de dos dimensiones, con la conveniente pérdida de realismo. En **TOH SHIN DEN**, por el contrario, es posible combatir desde cualquier ángulo, por inverosímil que sea, y siempre disfrutando de una sencillez de control pocas veces vista en un juego de lucha.

Para comprender la verdadera revolución







P E R S O N A

D U K E

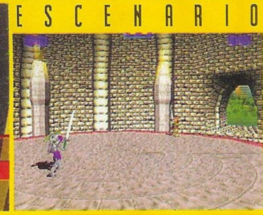


Edad: 29
Estatura: 190 cms
Peso: 75 Kgs
Arma: TWO HAND SWORD





ESCENARIO



AUNQUE NO ES MUY AGIL, DUKE NO CONOCE RIVAL EN CUANTO AL MANEJO DE LA ESPADA. CON ELLA ES CAPAZ DE ACABAR CON EL RESTO DE LOS LUCHADORES AL INSTANTE. ADEMAS, ESTE SENSACIONAL GUERRERO ES EL UNICO QUE PUEDE PONER EN GRAVES APRIETOS AL MISMISIMO GAIA.

E I J I

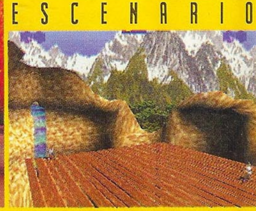


Edad: 21
Estatura: 175 cms
Peso: 63 Kgs
Arma: Sable Nihontoh





ESCENARIO



EIJI ES PARA TOH SHIN DEN LO QUE EL POPULAR RYU HA SIDO EN STREET FIGHTER II. ESTE EQUILIBRADO LUCHADOR TIENE COMO PRINCIPAL VIRTUD PARA DERROTAR A SUS ENEMIGOS LA EXTREMA AGILIDAD QUE IMPRIME A TODAS Y CADA UNA DE SUS ACCIONES.

E L L I S

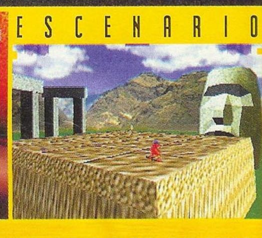


Edad: 16
Estatura: 155 cms
Peso: 46 Kgs
Arma: DIRK



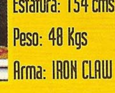


ESCENARIO



QUE NO TE ENGAÑE SU DULCE ASPECTO Y SU DELICADA BELLEZA. CON LA MAGNIFICA AGILIDAD DE UNA GACELA, SUS MORTALES DAGAS COMO ARMA Y UNA TÉCNICA REALMENTE INSUPERABLE, ELLIS ES UNA DE LAS MEJORES OPCIONES PARA CONSEGUIR LA VICTORIA FINAL.

F O

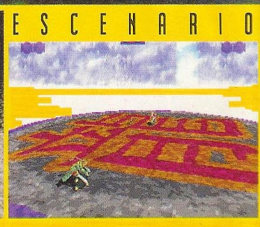



Edad: 106
Estatura: 154 cms
Peso: 48 Kgs
Arma: IRON CLAW





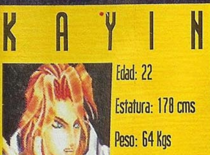
ESCENARIO



PESE A SU AVANZADISIMA EDAD, ESTE AVISPADO E INGENIOSO MANDARIN NO HA PERDIDO NI UN APICE DE SU AGILIDAD JUVENIL. ES, SIN LUGAR A DUDAS, EL LUCHADOR CON MAYOR POTENCIAL EN CUANTO A MAGIAS, LO QUE LE CONVIERTE EN UN ADVERSARIO VERDADERAMENTE TEMIBLE.



KAYIN

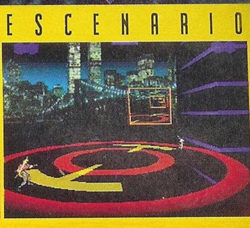


Edad: 22
Estatura: 178 cms
Peso: 64 Kgs
Arma: ESPADA CLAYMORE





ESCENARIO



ADEMAS DE ESTAR CATALOGADO POR TODOS SUS RIVALES COMO UN EXCELENTE ESPADACHIN, KAYIN ES UN EXPERTO KARATEKA QUE DISPONE DE UN ELEVADO NUMERO DE LLAVES ESPECIALES. POR TANTO, SUS POSIBILIDADES DE EXITO SON BASTANTE ELEVADAS EN ESTE DIFICIL TORNEO.

MONDO

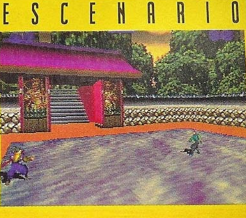


Edad: 42
Estatura: 179 cms
Peso: 42 Kgs'
Arma: SPEAR



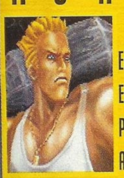


ESCENARIO



ESTE DESPIADADO NINJA DISFRUTA DE UN MODO CONSIDERABLE EMPALANDO A SUS VICTIMAS CON SU AFILADA LANZA. MONDO HA CONVERTIDO SU SAETA EN EL ARMA MAS TEMIBLE Y RESPETADA DE TODO EL JUEGO, YA QUE CAUSA GRANDES ESTRAGOS ENTRE SUS CONTENDIENTES EN LA LUCHA.

RUNGO

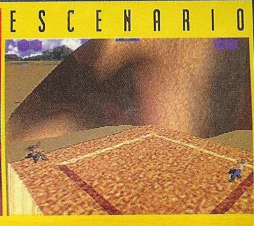


Edad: 30
Estatura: 196 cms
Peso: 92,3 Kgs
Arma: MAZA





ESCENARIO

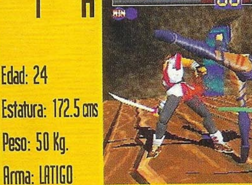


ESTA CONSIDERADO COMO LA FUERZA BRUTA EN PERSONA. ESTE FANTASTICO LUCHADOR RESULTA INSUPERABLE EN EL COMBATE CUERPO A CUERPO. RUNGO ES UNA AUTÉNTICA BESTIA PARDA QUE PUEDE ACABAR CON SUS INCAUTOS ADVERSARIOS EN ESCASOS SEGUNDOS.

SOFIA

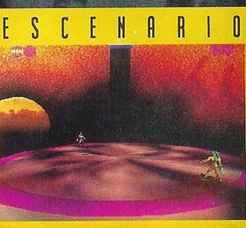


Edad: 24
Estatura: 172.5 cms
Peso: 50 Kg.
Arma: LATIGO





ESCENARIO



SUS IMPRESIONANTES CURVAS DEJAN PASO A UNA LUCHADORA TAN MORTAL COMO MARRULLERA, QUE NO DUDA EN USAR SU LATIGO O INCLUSO EN ABOFETEAR A SU SOPRENDIDO CONTRARIO. EN ESTE CASO, Y NUNCA MEJOR DICHO, LAS APARIENCIAS ENGAÑAN. SOFIA ESCONDE UNA UNA BELLEZA MORTIFERA.





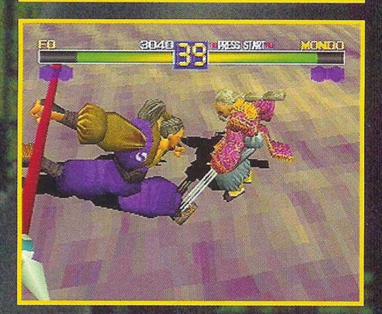
Edad: Desconocida
Estatura: 214 cms
Peso: 100 Kgs
Arma: ARMOR BASTAR

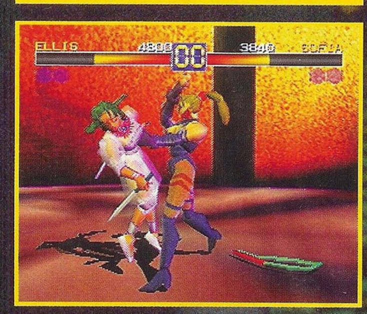
UN VORTEX TEMPORAL ES EL ESCENARIO DEL DUELO FINAL ENTRE EL VENCEDOR DE LOS OCHO COMBATES Y GAIA. UNA MOLE DE 100 KGS QUE CUENTA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE SUS CUATRO BRAZOS: DOS DE SU PROPIEDAD, Y OTROS DOS EXTRAS QUE VOMITAN FUEGO EN EL FRAGOR DEL COMBATE.





GAIA, EL DESTRUCTOR











de este nuevo título hay que ver sus movimientos, oír su maravillosa banda sonora y disfrutar de su increíble jugabilidad. Por tanto, afortunados los usuarios de la consola de **Sony** y bienaventurados los poseedores de este juego, porque jamás tendrán que pisar un salón recreativo para disfrutar con uno de los mejores beat'em ups de la historia.

NEMESIS



	TAKARA
	TAKARA
MEGAS	CD
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ La técnica Hyper Solid logra crear los mejores gráficos jamás vistos en un beat'em up. El modo Camera Yourself permite elegir tu punto de vista.



MUSICA

▲ A pesar de que la música está generada por la consola, y no por el CD, la banda sonora de TOH SHIN DEN es absolutamente deliciosa.



SONIDO FX

▲ Tronar de espadas, gritos, diálogos. Este nuevo lanzamiento de Takara es una maravilla sonora digna de la mejor producción cinematográfica.



JUGABILIDAD

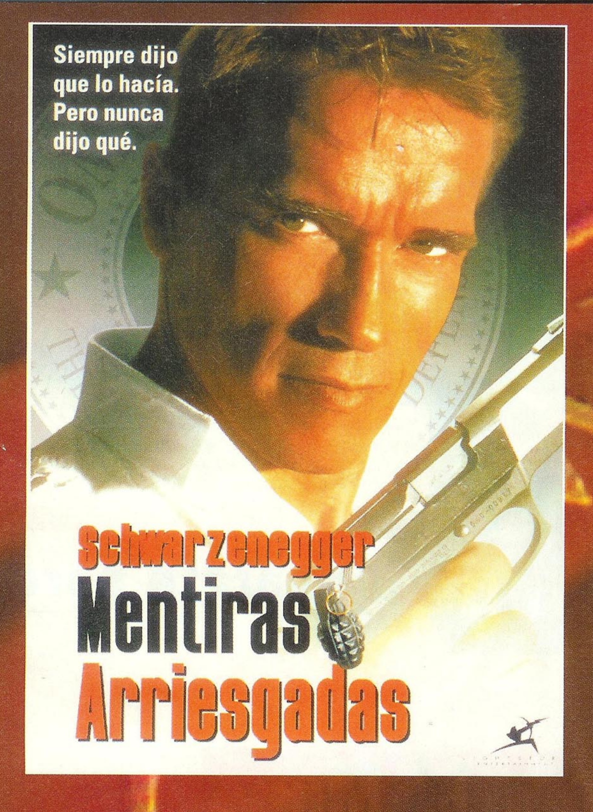
▲ La libertad de movimientos es total, con lo que se puede luchar desde cualquier ángulo, sin que por ello sufra el menor bajón de jugabilidad.



GLOBAL

95

Sencillamente, el mejor juego de lucha desde los tiempos del primer STREET FIGHTER II. Una completa delicia audiovisual, que deja bastante malparada a la Saturn y a su cacareado VIRTUA FIGHTER Ahora viene la pregunta del millón. Si Takara ha logrado hacer un juego así, ¿qué podrán hacer compañías de la talla de Konami o Capcom?



Y LA SANGRE LLEGO AL RIO

Después de la irrupción en PC del juego más salvaje del año, DREAM WEB, ahora la acción sin límites desembarca en los 16 bits de Nintendo. TRUE LIES es la última película protagonizada por Arnold Schwarzenegger y el nuevo lanzamiento de la compañía LJN.

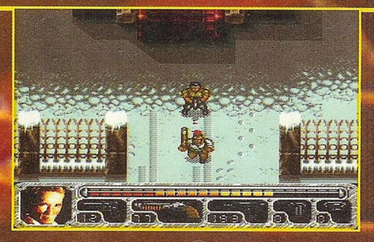
El tema de la violencia en los videojuegos no ha pasado, por el momento, a mayores. Mientras se empeñen en mostrarnos mutilaciones, guerras, sangre y muertos a las ocho y media de la tarde cuando todos estamos observando los distintos noticiarios televisivos, será imposible que nos hagan creer que unos cuantos pixels en pantalla, teñidos de rojo, van a provocar en los niños un trauma de por vida. Yo, sinceramente, no conozco a ninguna persona en este mundo que le haya arrancado los brazos a su vecino tras jugar al MORTAL KOMBAT II.



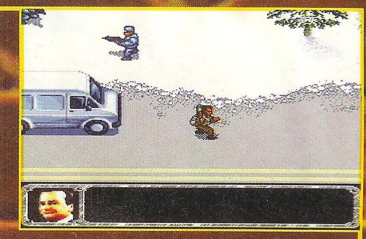
Todo esto viene a cuento porque **TRUE LIES** contiene ciertas dosis de violencia que, a nuestro entender, le



En el ordenador encontraremos el principal objetivo de nuestra primera misión. Lo peor viene ahora.



A la salida de la mansión nos toparemos con un auténtio regimiento de terroristas, que tratarán de impedirnos la escapada.



El segundo sector del primer nivel, en la nieve, tiene como objetivo esta furgoneta. En ella deberemos escapar.

LA MANSION



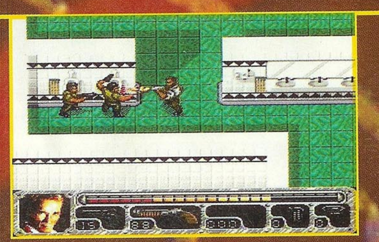








Como todo buen policía, intentaremos que el sufrido ciudadano reciba el menor daño posible.



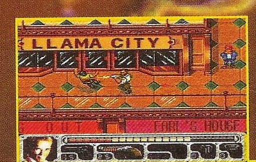
En los servicios nos encontraremos con parte de los secuaces de Aziz. Destruye las puertas para acabar con rapidez



Nuestro primer encuentro con Aziz se verá reducido a un simple duelo con uno de sus más fieros acólitos.

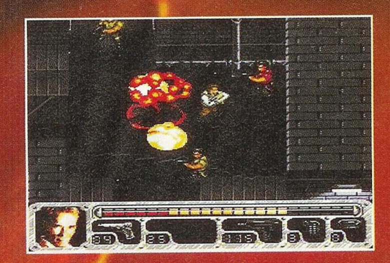
EL HIPERMERCADO







dan un toque *simpático* al juego. En este cartucho nuestro protagonista toma la personalidad de un agente secreto, que se ve envuelto en un caso donde las armas nucleares se convierten en el principal peligro. Tomando una perspectiva cenital, semejante al de juegos como la saga ZELDA en consola o como el mentado DREAM WEB para *PC*, en **TRUE LIES** mos movere-



mos por unos impresionantes escenarios, que llegarán a su máxima expresión en la secuencia final del juego. Sólo por este motivo merece la pena estarse durante días delante de nuestra ***Super Nintendo o Mega Drive***.

Cada nivel dispone de un mapeado impresionante en el que deberemos realizar diversas acciones, como buscar objetos para despejar nuevos ca-

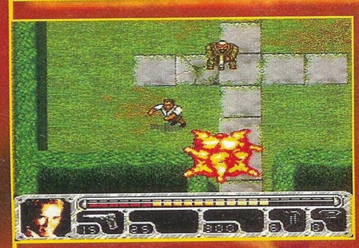
EL PARQUE



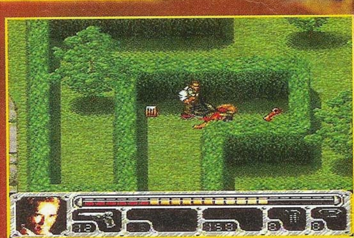








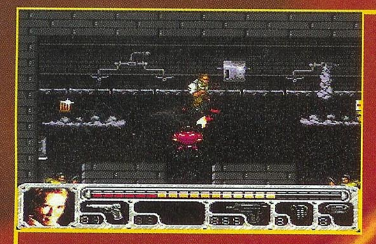
De nuevo, uno de los secuaces de Aziz se enfrentará a nosotros, aunque en este caso estará más preparado.



En el jardín hallaremos llaves que nos ayudarán a avanzar. Su estructura, en forma de laberinto, nos complicará las cosas.



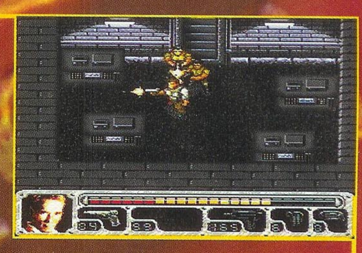
Con estas llaves abriremos las correspondientes verjas que hay repartidas por el jardín.



Con esta caja podremos desviar el tráfico de las vías. Tras ella se encuentra la guarida de Aziz.

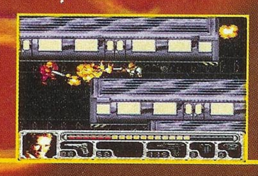


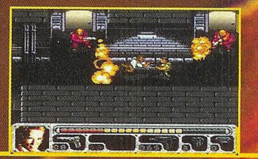
Esta es la palanca que deberemos buscar para activar la dichosa caja, con la que desviaremos el tráfico.



Al final Aziz volverá a escaparse, aunque nada nos impedirá destruir la sala de ordenadores que descubriremos.

METROPOLITANO







OPCIONES

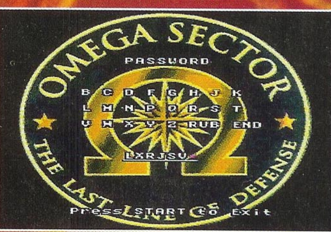


En el menú de opciones no encontraremos más que el cambio de mandos de nuestro control-pad.

minos o quitar la vida a algunos de los responsables de este baile nuclear. Así de sencillo.

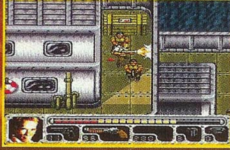
Nuestro protagonista podrá conseguir un total de seis armas, extraídas de un amplio catálogo de lanzallamas, pistolas, rifles, granadas, minas o ametralladoras. Este juego cuenta con un nivel especial que reproduce fielmente la escena en la que un avión Harrier sobrevuela el puente, destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Uno de sus principales objetivos será acabar con cuatro camiones cargados de ma-

PASSWORDS



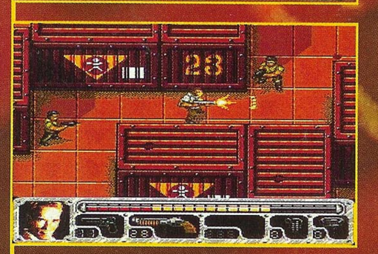
Sin la ayuda de los passwords, acabar esta difícil aventura resultaría excesivamente complicado.

EL MUELLE





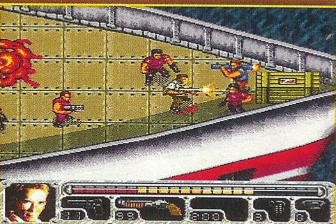




En un muelle laberíntico se sitúa la quinta de las nueve misiones que deberemos completar.



En esta ocasión tendremos que destruir un número determinado de cajas, que esconden armamento en su interior.

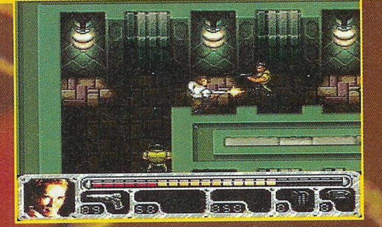


En el barco encontraremos las tres últimas cajas de contrabando que deberemos destruir.





Nuestra misión en este nivel será la de recuperar las tres llaves que desactivan la bomba nuclear colocada por Aziz.



En las catacumbas hallaremos una de las tres llaves con las que podremos desactivar la bomba.



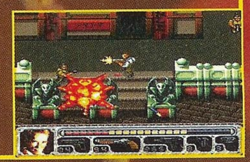
Esta es la bomba en cuestión. Está situada en el interior de una de las casas que adornan este tipo de barrios.

BARRIO CHINO



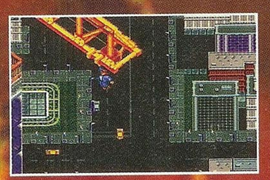




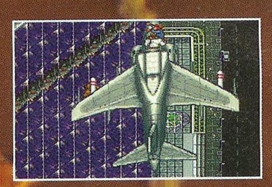


FINAL 1



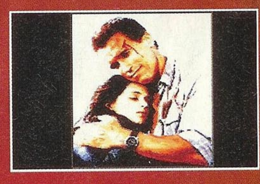


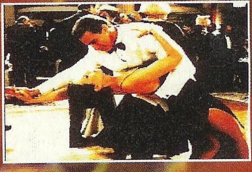












FINAL 2

CENTRAL NUCLEAR







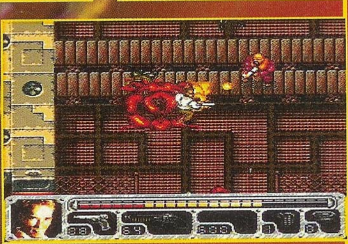




A través de esta puerta accederemos al interior de la central nuclear, en la que supuestamente se oculta Aziz.



Deberemos recoger las tarjetas que abren estas puertas, y que dan paso a los sectores Beta, Gamma y Delta.

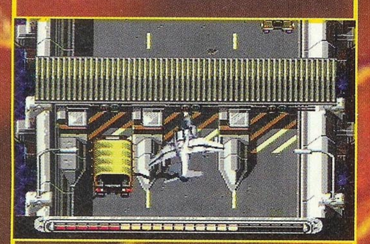


Un nuevo enemigo saldrá a escena en esta última pantalla del nivel 7. El final está un poco más cerca.



PUENTE





La escena del Harrier es una de las más aclamadas de la película original.

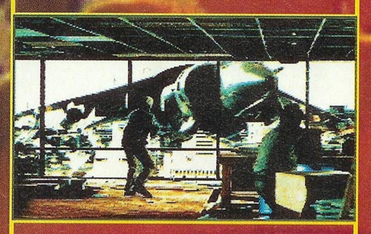


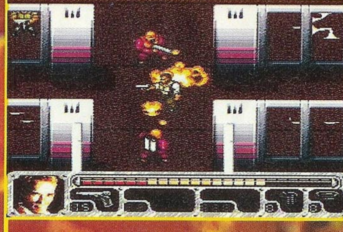
En el puente nos enfrentaremos a todo tipo de vehículos y armamento bélico.



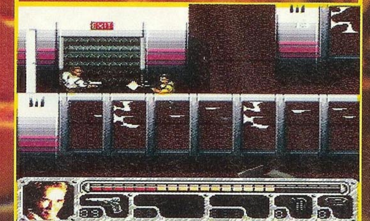
Nuestra misión: destruir tres camiones repletos de cargamento nuclear.

OFICINAS





En la última planta del edificio se encuentra la mujer del protagonsita.



Entre tanta salida no nos resultará nada complicado perdernos.



Al final, por fin, tendremos la oportunidad de enfrentarnos a Aziz.

terial radiactivo. Además de magníficos gráficos, efectos sonoros y animaciones de lujo, nos encontramos con un nivel de dificultad muy cuidado en el que no encontraremos excesivos problemas para superar los primero nivele. Sin embargo, la historia se irá complicando paulatinamente. El uso de los passwords resultará vital para finalizar el juego. **TRUE LIES** posee nueve niveles distintos, cada uno con sus propios gráficos y escenarios. **Beam Soft** ha realizado un excelente trabajo que, por calidad y jugabilidad, merece incluirse entre los mejores lanzamientos para este año.

J.C .MAYERICK

TRUE LIES

New Game
Password
Options

LJN
BEAM SOFT
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Cada uno de los nueve niveles cuenta con sus gráficos y fondos propios.

▲ A nivel gráfico, la escena final resulta impresionante.



92

MUSICA

▲ Magníficas melodías que ambientan el juego a la perfección.

▲ Un buen trabajo, aunque no sea el aspecto más destacado del juego.



87

SONIDO FX

▲ Todos geniales, con mención especial para los efectos de las armas.

▲ Una sincronización perfecta entre ellos y la acción del juego.



91

JUGABILIDAD

▲ Un título divertido, variado y bien cuidado técnicamente.

▲ Los cartuchos violentos siguen teniendo fieles seguidores en nuestro país.



94

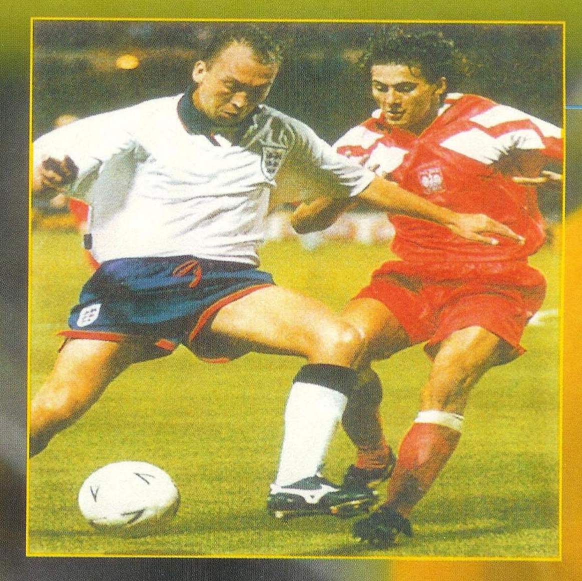
GLOBAL

93

LJN, de la mano de Beam Soft, ha creado un magnífico cartucho que cuenta con todos los ingredientes para convertirse en un sonado éxito. Pese a las previsibles críticas de ciertos sectores, sus únicas notas de violencia las encontramos en determinadas escenas cruentas. El juego es de una categoría indudable. Entretenimiento y acción sin límites.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Corría el año 1993 cuando EA Sports sorprendió a todos los usuarios de la consola Mega Drive con el programa futbolístico mejor animado de todos los tiempos: FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Desde entonces, las conversiones de este título se han sucedido y, actualmente, son pocos los sistemas que han podido escapar a esta tentación balompédica.

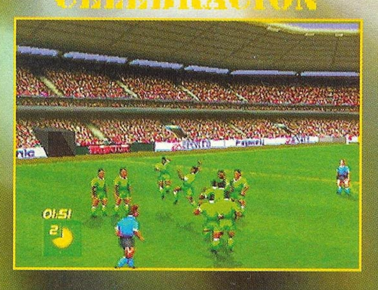




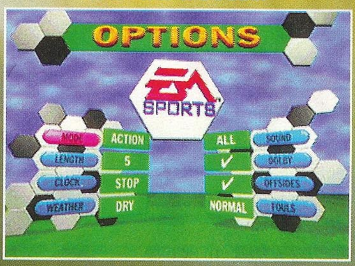




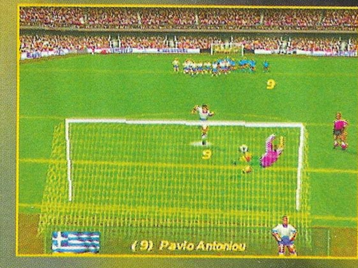
CELEBRACION



OPCIONES

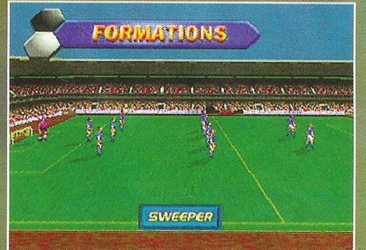


PENALTY



FORMACIONES

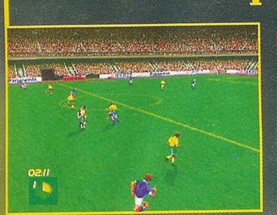


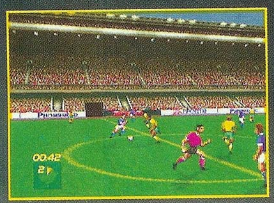


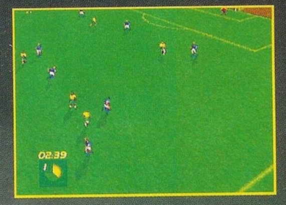
Cuando la compañía norteamericana anunció la posibilidad de trasladar este juego a ***3DO***, todos nos preguntamos hasta que punto podrían, las poderosas características técnicas de este soporte, potenciar un programa cuya principal arma era la espectacularidad. El resultado, en este sentido, no ofrece dudas: varias perspectivas de juego repletas de claridad, rotaciones sin saltos, impecable animación, perfecto *scaling* en los jugadores y *texture mapping* en el terreno. Como apoyo a este torrente visual, se han incluido una selección digitalizada con los momentos más brillantes en la historia de los Mundiales. Así contemplaremos, por ejemplo, el famoso gol de Maradona a Inglaterra en México 86. Este nivel de calidad

LA SALSA DEL FUTBOL

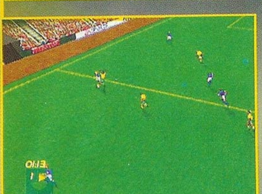
PERSPECTIVAS

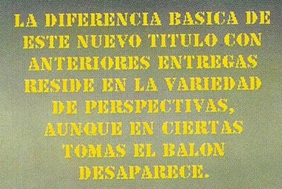






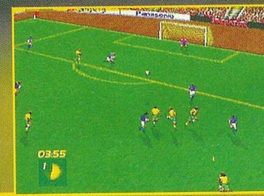


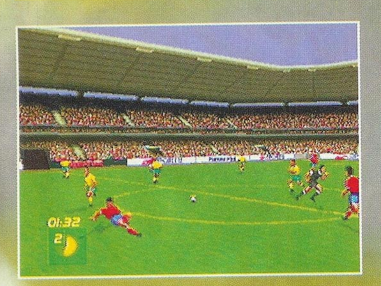




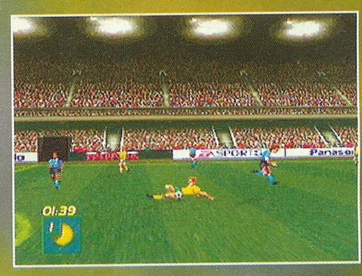
LA DIFERENCIA BASICA DE ESTE NUEVO TITULO CON ANTERIORES ENTREGAS RESIDE EN LA VARIEDAD DE PERSPECTIVAS, AUNQUE EN CIERTAS TOMAS EL BALON DESAPARECE.



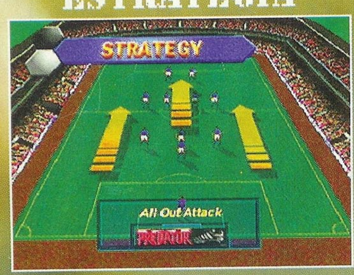








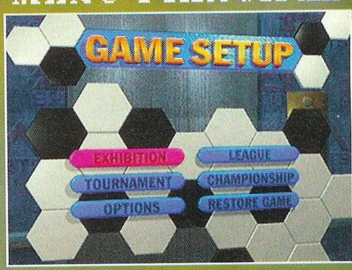
ESTRATEGIA



CONTROLES



MENU PRINCIPAL



también se aprecia en los efectos sonoros y en la completa oferta de torneos, alineaciones, estrategias, estadísticas y demás opciones ya clásicas de todos los lanzamientos deportivos de **Electronic Arts**. Como curiosidad ...ena al concepto tradicional de fút... y que seguramente agradará a los ...onados a las opciones extrañas) ...car los peculiares modos de jue... ...ue obtendremos al ganar un tor... Por citar algún ejemplo, el Potato ... es una modalidad que aumenta la... dimensiones del balón cada cierto tiempo, y que barre del terreno a todos los jugadores circundantes con el

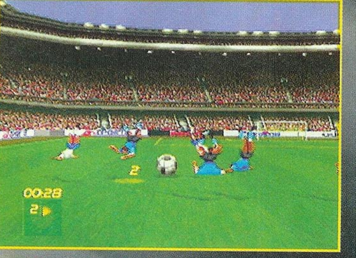


TORNEOS





POTATO MODE

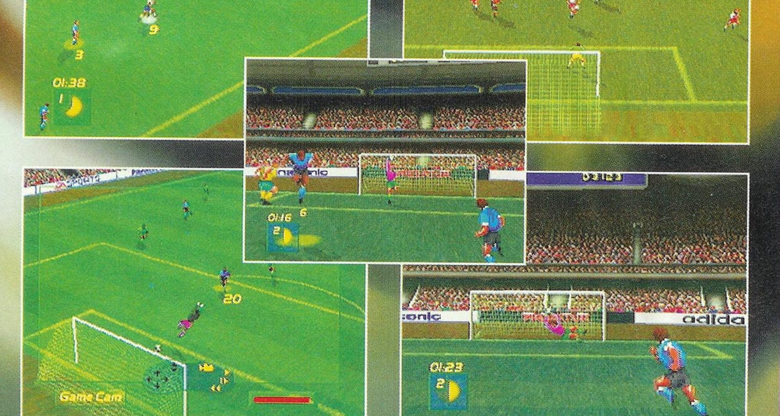


Después de ganar un torneo, la máquina nos ofrecerá diversos trucos para amenizar el juego.

GRANDES MOMENTOS

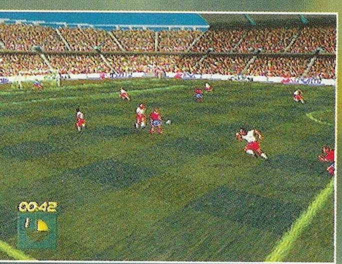


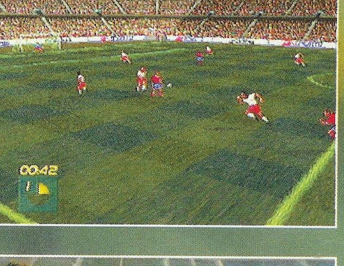
Disfruta con aquellos momentos que, por su trascendencia, han pasado a englosar la historia del balompié.

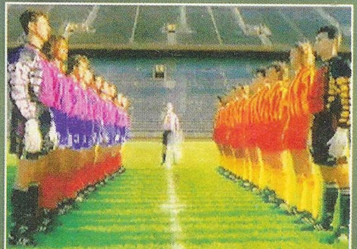


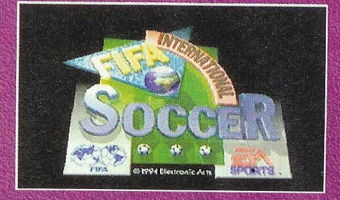
efecto de su onda expansiva. Hasta este instante todo merece un sobresaliente, pero nos queda mencionar el aspecto jugable. **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** para ***3DO*** comparte con sus antecesores algunos pequeños defectos como la dificultad para un juego controlado al toque, la práctica ausencia de aperturas al hueco, bloqueos entre jugadores sin justificación, movimientos no controlables y cierta tendencia al patadón. Los admiradores de las versiones anteriores no encontrarán ningún fallo, ya que esta versión es casi idéntica. Por otra parte, los aficionados a los juegos espectaculares gozarán con el increíble desarrollo y con su técnica depurada. Estamos en el umbral del futuro balompié.

DE LUCAR









ELECTRONIC ARTS	
EA SPORTS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-6
VIDAS	NO
TORNEOS	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 90

▲ Un auténtico espectáculo con varias perspectivas y movimientos de pantalla impresionantes.

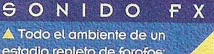
▼ En algunas vistas el balón desaparece.

MUSICA — 85

▲ Aunque en un programa deportivo no es un apartado fundamental, las sintonías de los menús resultan bastante interesantes y agradecidas.

SONIDO FX — 92

▲ Todo el ambiente de un estadio repleto de forofos: cánticos, rugidos, bocinas e incluso un primo carnal de Manolo el del Bombo amenizando la reunión.



JUGABILIDAD — 80

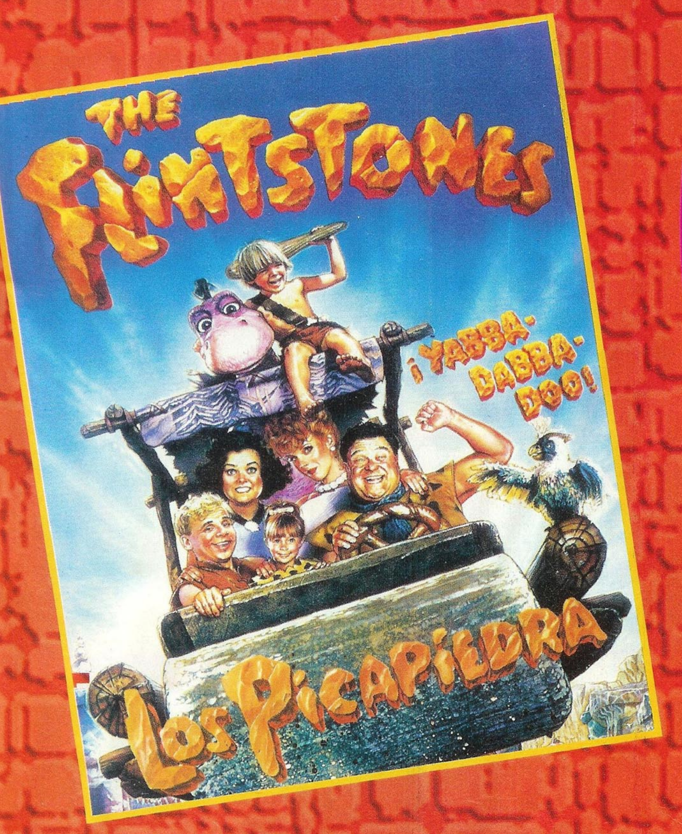
▲ La jugabilidad es similar a la de las versiones para 16 bits.

▼ Algunos de sus defectos más evidentes no se han corregido.

GLOBAL — 84

La compañía norteamericana Electronic Arts repite la fórmula que triunfó en anteriores entregas, aprovechando de una forma convincente las características de este soporte. Sin embargo, FIFA INTERNATIONAL SOCCER no llega a enmendar sus defectos más frustrantes. Por ser el primer y único simulador futbolístico para 3DO merece la pena disfrutar con él.

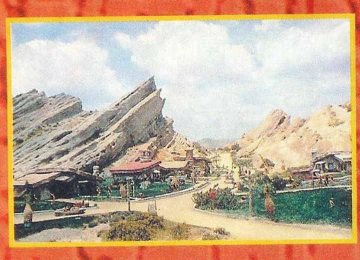
RECUERDOS DE ROCADURA

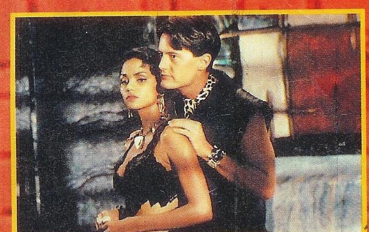


Consigue un buen recuerdo de SUPER JUEGOS y CiC Video, y llévate una de las 25 películas de uno de los éxitos taquilleros más sonoros de nuestras grandes pantallas, Los Picapiedra

Si quieres ganar una de estas cintas de video, sólo tienes que mandar el cupón relleno con tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de marzo a: Ediciones Mensuales S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre Concurso Los Picapiedra.

¡Yabba dabba doo!







Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



NOMBRE:	APELLIDOS:
DOMICILIO:	POBLACION:
PROVINCIA:	C.P.: TEL.:



¿Qué ocurre cuando un rey pierde a su hija y le encomienda el rescate al bufón de la corte? La respuesta es un cúmulo de desventuras. El divertido protagonista de esta historia se verá envuelto en innumerables secuencias cómicas de animación. La compañía Kemco ha realizado un magnífco título para los 16 bits de Nintendo.

Una carcajada explosiva

EL BOSQUE









Aquí se sitúa el comienzo de la aventura de este intrépido payaso. Cuidado con los arbustos, el agua y sobre todo con el temible Blackjack. Este siniestro pesonaje intentará cortaros el paso con enormes hachas, que os restarán una buena porción de energía.



Desde el inicio de la vertiginosa carrera por alcanzar los primeros puestos en el difícil mundo de los videojuegos, una de las premisas fundamentales a la hora de crear un personaje para un lanzamiento ha sido la simpatía que pudiera irradiar en el público. Si a este factor le añadimos el buen humor y una calidad impresionante, obtendremos como resultado un cartucho del calibre de **KID KLOWN CRAZY CHASE**, que asegura un entretenimiento por todo lo alto. Este payaso comienza su andadura en la corte del monarca que gobierna su mundo. Este gracioso personaje es requerido por su soberano, que se haya sumido en una profunda depresión, para resolver un problema de vital trascendencia. La causa de su infortunio no es otra que la desaparición de su joven hija, la princesa Honey, que

BLACKJACK





LA CIUDAD









Os encontraréis en una ciudad donde el espíritu cívico se ha perdido por completo. Sus vecinos, olvidando las buenas costumbres, se dedicarán a lanzar tiestos sobre vuestra cabeza, e incluso os atropellarán en los pasos de cebra sin ninguna contemplación.



ha sido raptada por un presuntuoso pirata espacial llamado Blackjack. Después de aceptar esta comprometida misión, el carismático héroe se introduce en una aventura que os sorprenderá gratamente por su humor y por su tremenda jugabilidad.
La innovadora perspectiva frontal e isométrica en 3D nos introduce en un mundo repleto de colorido, donde el protagonista únicamente puede avanzar hacia delante o hacia los lados. Mientras, tendrá que esquivar las múltiples trampas de Blackjack y los obstáculos del camino, recogiendo los items ocultos en los globos. En concreto, tendrá que conseguir los cuatro palos del póker antes de que la mecha encendida por Blackjack alcance su terrible destino. Si la bomba en cuestión estalla antes de apagar la mecha, perderéis una valiosa vida. Además, es necesario ser muy cuidadoso para no olvidarse algún globo en el trayecto, puesto que resulta imposible retroceder. Por tanto, tendréis que empezar de nuevo la fase, con la misma energía, para rescatar el ítem extraviado.

POKER DE ASES



Si queréis pasar de fase tendréis que encontrar los cuatro palos del póker en el interior de los globos.

EL VOLCAN









Blackjack utilizará el poder del fuego con el objeto de parar los pies a Kid Klown. Las piedras que caen desde los laterales también pueden resultar letales a la hora de restar tiempo a nuestro simpático héroe. Permaneced atentos y no olvidéis ningún ítem.



EL POLO









La inevitable fase de hielo no podía faltar a esta cita. Además de los resbaladizos suelos, tendréis que estar muy atentos a las diferentes trampas que ha preparado el malvado Blackjack. También es necesario evitar los ataques desde su motonieve.



Una vez terminada la fase lograréis una llave, cuyo valor descubriréis al finalizar el juego.

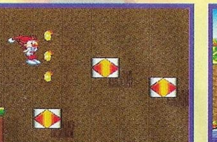
A pesar de la belleza visual de este título, existe un pequeño problema. Aunque el nivel de dificultad de este cartucho pueda parecer insuperable al principio, después de circular en un par de ocasiones por los mismos lugares, esquivando las trampas, descubriréis que las cosas no son tan difíciles como parecen, y que cinco fases nos pueden dejar con la miel en los labios justo cuando más empezábamos a disfrutar con **KID KLOWN**.

Este es el único aspecto que la compañía japonesa ha descuidado en este título, porque los demás ingredientes han sido concebidos con auténtica ma-

BONUS

CAÑON

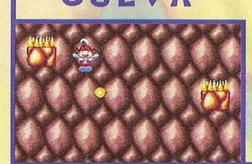
PUÑOS



SKY



CUEVA



Si habéis recogido un buen número de monedas al finalizar un nivel, accederéis a un juego de bonus, que también puede estar oculto en otros lugares.

PALETAS



LAS MAZMORRAS







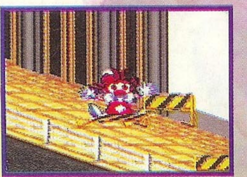


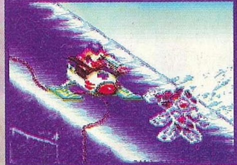
La última fase es la más espectacular. El efecto de sombras y luces es impresionante, pero no os dejéis llevar a engaño. La dificultad ha aumentado considerablemente, y habrá que estar atentos al desarrollo del juego para rescatar a la princesa.















EL GLOBITO















estría y, sobre todo, con mucho humor por parte de los programadores.
La diversión está presente en todas y cada una de las animaciones del protagonista. Sus constantes gestos de sorpresa, los mamporros y las distintas secuencias parecen extraídos de una película de Laurel y Hardy. El conjunto de melodías que acompañan las desventuras del intrépido payaso también resultan sensacionales a lo largo de todo el juego. En definitiva, una joya lúdica para *Super Nintendo*.

R. DREAMER







KEMCO
KEMCO
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El protagonista cuenta con innumerables animaciones.

▲ Un colorido y unos escenarios de una admirable calidad.



MUSICA

▲ Perfecta ambientación melódica para todas las fases del juego.

▲ Kemco ha realizado un trabajo digno de elogio en este apartado.



SONIDO FX

▲ Golpes, pitidos y explosiones al más puro estilo del cine cómico

▲ Los efectos acompañan a la perfección todas las acciones.



JUGABILIDAD

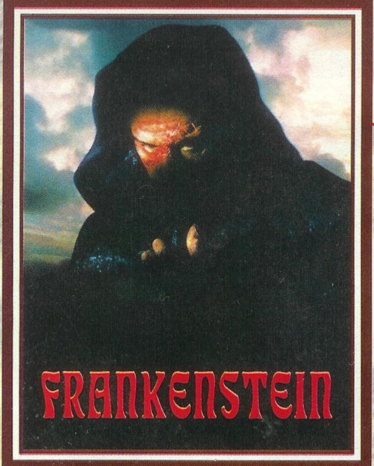
▲ Un control bastante sencillo, y todo un mundo por descubrir.

▼ Las cincos fases se quedan cortas una vez terminado el juego.



GLOBAL 90

Este maravilloso cartucho de la compañía Kemco resulta divertido, simpático y contiene los alicientes necesarios para estar pegados a la pantalla durante un buen rato. Sin embargo, este lanzamiento tiene un pequeño inconveniente. Sus creadores podían haber incluido alguna fase más, que hubieran convertido a este cartucho en una genialidad lúdica.



UN RETAL HUMANO

Sony intenta recrear con este lanzamiento la impresionante ambientación de FRANKENSTEIN, la última película de Kenneth Branagh basada en las aventuras del popular monstruo creado por Mary Shelley el siglo pasado. Esta historia aún sigue vigente en la memoria de todos, pese al tiempo transcurrido desde su nacimiento.



No es la primera vez que **Sony** se aventura a trasladar una película de éxito al mundo del videojuego. La adaptación del mito de DRACULA a los distintos formatos no obtuvo mucho éxito, si exceptuamos la versión para ***Mega CD*** que, con unos gráficos increíbles y un sonido de cine, consiguió plasmar a la perfección el espíritu del filme de Francis F. Coppola. En esta ocasión las cosas parecen tomar el mismo rumbo, pues la entrega para ***Mega CD*** se confirma como la más prometedora de todas. Si para la programación de DRACULA en ***Super Nintendo*** la compañía nipona contó con el servicio de **Psygnosis, FRANKENSTEIN** ha sido realizado por **Bits.** Este grupo de programadores ha seguido un camino irregular a lo largo de su carrera, con excelentes creaciones como R-TYPE para ***Game Boy*** y descalabros tan importantes como TERMINATOR 2: THE MOVIE. Ahora han realizado un trabajo aceptable, pero sin alcanzar las cotas de calidad a las que nos tienen acostumbrados los últimos lanzamientos para los 16 bits de **Nintendo** como PITFALL, EARTHWORM JIM, DONKEY

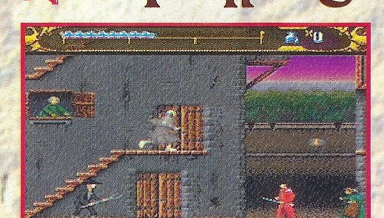


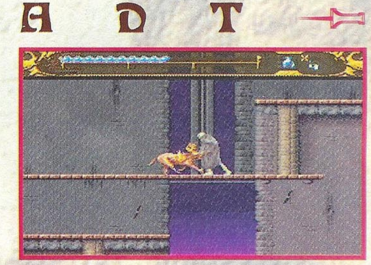




INGOLSTADT

Frankenstein abandona el laboratorio, que ha sido testigo de su nacimiento, y se encuentra solo en las calles de la inhóspita ciudad de Ingolstadt. Sus habitantes huyen despavoridos ante el monstruo, y organizan cuadrillas para intentar acabar con su vida. Tan sólo existe una posibilidad, escapar del casco urbano antes de que la milicia lo encuentre.

















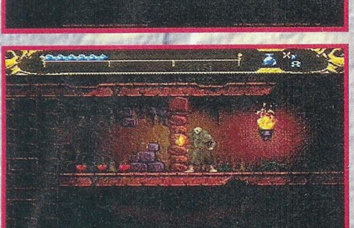


THE CRYPT







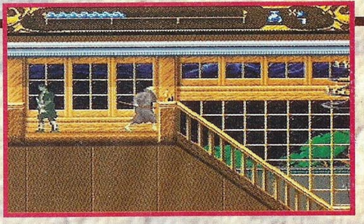


La ciudad ha quedado atrás y el monstruo, envuelto en su capa, busca refugio en un cementerio cercano introduciéndose en una oscura cripta. Será imprescindible encontrar una antorcha si queréis discernir algo entre las tinieblas. Las ratas, los murciélagos y los guardianes de la cripta se convertirán en implacables enemigos para el pobre fugitivo.



KONG COUNTRY o THE LION KING entre otros. Hay que reconocer que la ambientación del juego está muy lograda, desde la inhóspita ciudad de Ingolstadt hasta la mansión de Víctor Frankenstein.

La caracterización del protagonista, el monstruo encarnado en la pantalla por Robert de Niro, también ha gozado de un trato excelente. Frankenstein deambula por la pantalla con una cojera evidente, bajo una capa sucia que le protege de las inclemencias del tiempo. El único inconveniente es la

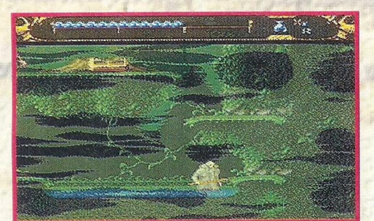




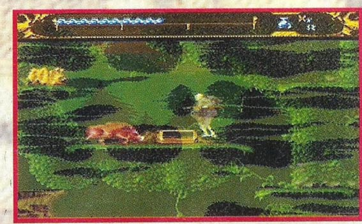
animación del salto, ya que puede confundir al jugador a la hora de tomar referencias para sortear obstáculos o para llegar a determinados lugares. El motivo de este hecho es la desincronización existente entre este movimiento y el resto de acciones del personaje.

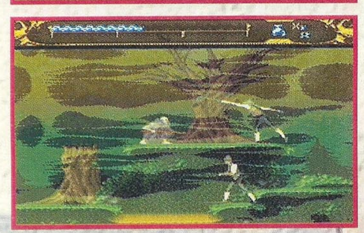
El argumento del juego sigue fielmente el guión de la película, excepto en la fase de la cripta. La abominación creada por Víctor Frankenstein ha de huir de la ciudad de Ingolstadt, antes de que la ira de sus habitantes acabe

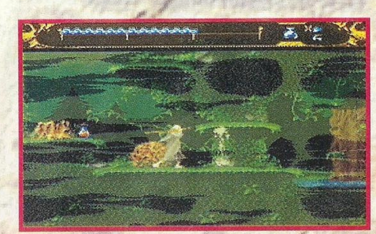
THE WOODLANDS



Tras un desafortunado intento de comunicarse con los humanos, el protagonista emprende la huida internándose en un bosque plagado de trampas para osos. Una batida de campesinos le sigue los pasos y todas las alimañas están dispuestas a hincarle el diente. Utilizad sabiamente los consejos de los pergaminos y libros que encontréis para salir del entuerto.

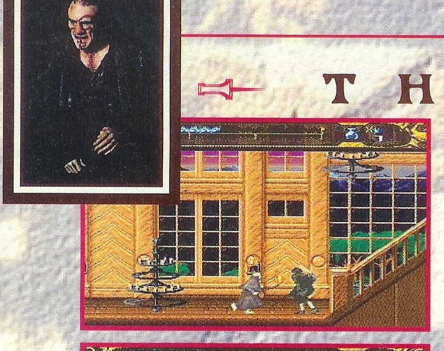


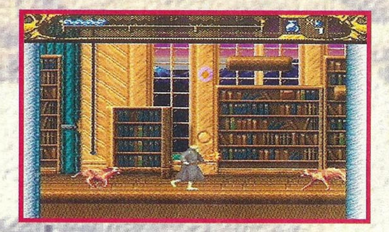


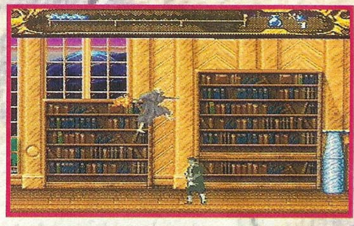




THE MANSION

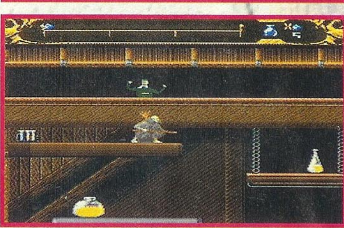








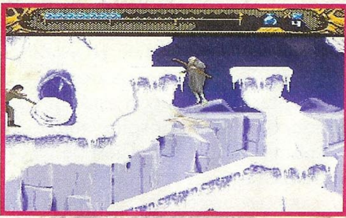
La soledad ha guiado los pasos de Frankenstein hasta la morada de su creador. Desea con fervor que éste cree una mujer con la que compartir el resto de su solitaria vida. Pero en la mansión de Víctor no le esperan con los brazos abiertos, y se encontrará con esbirros y perros guardianes que tratarán de impedir a toda costa que vea a su progenitor.

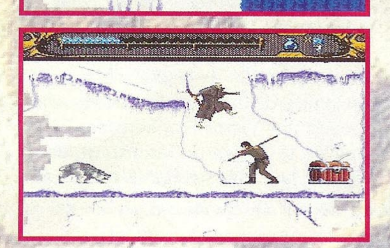


THE ARTIC

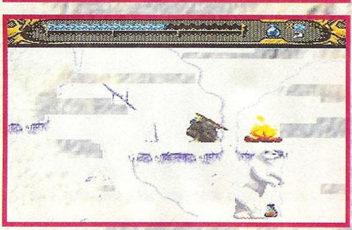




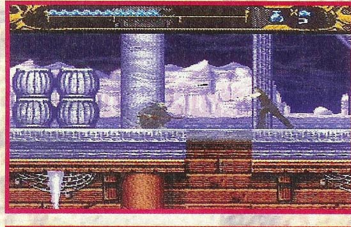




La sed de venganza guía los pasos del monstruo hasta los gélidos parajes del Ártico. Ha matado a la novia de Víctor en su noche de bodas, y éste ha abandonado su país con la intención de eliminar a su abominable creación de una vez por todas. Pero no será el único peligro que deberá afrontar el protagonista, los hielos del Polo esonden mil y una sopresas.

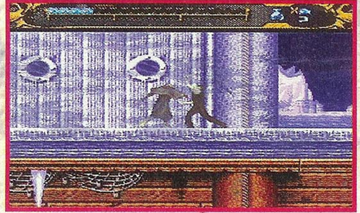


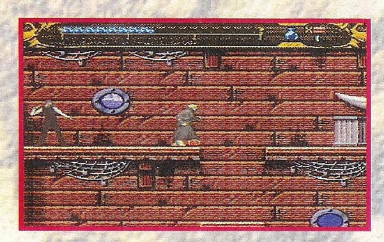
ALEXANDER NEVSKY

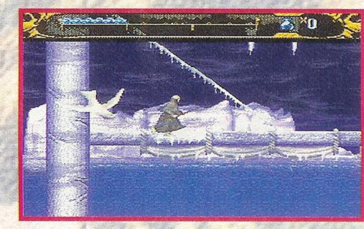


El navío donde Víctor Frankenstein agoniza, mientras relata los extraordinarios hechos que le han sucedido, sirve de marco para la última fase del juego. El monstruo intentará llegar hasta su creador antes de que lance el último suspiro. Pero la tripulación alertada por los extraños gemidos procedentes del exterior, pondrá todo su empeño en impedírselo.

















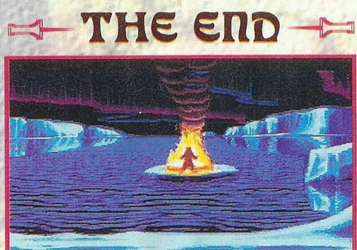
El insistente ataque de los enemigos que aparecen en pantalla hará que vuestra barra de energía vaya disminuyendo sin remedio. Si conseguís que Frankenstein alcance las zonas más altas del mapeado, será víctima de una espectacular descarga eléctrica que repondrá toda la energía perdida hasta ese momento.

con su vida. Después de una serie de desventuras, llegará hasta el Polo Artico para encontrarse con su creador. **FRANKENSTEIN** no es un título de plataformas completamente lineal puesto que, además de un extenso mapeado para cada fase, encontraréis zonas donde será necesario resolver pequeños puzzles para encontrar la salida o descubrir habitaciones secretas que ocultan valiosos items. Cada vez que terminéis una fase, una serie de dibujos basados en escenas de la película servirán de introducción para los acontecimientos que se desarrollarán en el siguiente nivel.

Respecto al sonido, señalar que es sin duda el aspecto más sobresaliente del cartucho. Su principal virtud reside en que es capaz de introducirnos plenamente en la acción del juego con sus excelentes melodías barrocas. Pero por encima de todo, destacan algunos efectos como el chirrido del carro al ser empujado por el monstruo, o el crepitar de las llamas al aproximarnos a una hoguera.

En resumen, con **FRANKENSTEIN** nos

THE END



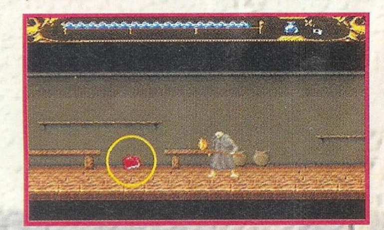
Frankenstein se pierde en la lejanía junto al cuerpo inerte de su creador.

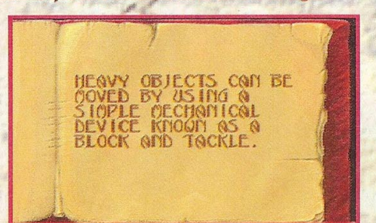
hemos encontrado ante un lanzamiento que, sin grandes pretensiones en lo que respecta al apartado técnico, puede resultar entretenido gracias a su variedad de géneros. En este nuevo lanzamiento de la compañía **Sony** se funden a la perfección los puzzles, la aventura y las inevitables plataformas. De todos modos si os gustan este tipo de juegos, seguramente encontraréis mejores cartuchos en el amplio catálogo de ***Super Nintendo***.

R. DREAMER

LIBRO

A lo largo de las fases, hallaréis pergaminos y viejos libros que guardan en su interior sabios consejos para resolver algunas situaciones comprometidas del juego. También serán útiles para encontrar pasadizos secretos, que os conduzcan a nuevas zonas del mapeado. Es una lástima que estos mensajes estén escritos en inglés.







SONY
BITS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Una ambientación gráfica impresionante en todas las fases.

▼ Algunas animaciones del protagonista dejan bastante que desear.



MUSICA

▲ Melodías del siglo XVIII se conjugan perfectamente con el apartado gráfico.

▲ Diferentes composiciones para cada una de las fases del juego.



SONIDO FX

▲ El sonido del carro en la primera fase es alucinante.

▼ Algunas acciones no están acompañadas sonoramente.



JUGABILIDAD

▲ Puzzles, plataformas y mucha acción a lo largo de todo el cartucho.

▼ El control del personaje es complejo, sobre todo en el salto.



GLOBAL 80

La compañía Sony parece ser la encargada de llevar al mundo consolero las películas de terror más espectaculares de la pantalla grande. Primero fue el mito de DRACULA y ahora le toca el turno al personaje de FRANKENSTEIN que, al igual que su predecesor, no es un juego de gran calidad. Esperemos que en la próxima ocasión tengamos más suerte.



CLAYFIGHTER 2 intenta reproducir la agradable sensación que causó la primera entrega. Este nuevo lanzamiento introduce luchadores inéditos, unos escenarios de película y las animaciones más sorprendentes dentro del género de la lucha.

IDOLOS CON PIES DE BARRO

HEY, I' LL BREAK YER BONES !

La compañía **Interplay** siempre ha intentado llevar a cabo un trabajo donde prime la originalidad y la calidad. A pesar de que éstas suelen ser premisas fundamentales en todos sus productos, en **CLAYFIGHTER 2** apenas encontramos innovaciones con respecto al original. Por tanto, resulta complejo diferenciar a estas dos entregas. Si con el primer título nos quedamos impresionados por el humor del cartucho, esta vez no el efecto no ha sido el mismo, ya que no nos ha sorprendido. En este juego el resultado es un tanto repetitivo. Y con esto me refiero a la mecánica que sigue el juego, y no al producto final puesto que se han eliminado cinco luchadores para incluir nuevos personajes. Sin embargo, estos protagonistas lo tienen realmente difícil para suplir el carisma y la aceptación que Blue Suede Goo, Helga o Ickybod Clay tuvieron entre los usuarios de ***Super Nintendo***.



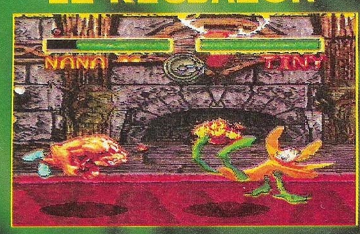
Los combates entre estos hilarantes personajes tendrán lugar en nueve escenarios, que han sido diseñados para dotar de mayor realismo a los combates. También han incluido alguna que otra animación de sus componentes, aunque sin llegar a los extremos de otros títulos de este género como STREET FIGHTER II o SAMURAI SHODOWN. La animación de todos los luchadores ha sido mejorada. Los personajes se desenvuelven con mayor rapidez a la hora de ejecutar sus golpes y movimientos especiales. Se ha vuelto a utilizar la técnica del *claymation* (rutinas para conseguir la deformación







EL RESBALON





¡VAYA MAZAZO!



¡QUE CORTE!



de bloques en materiales moldeables) para obtener el mismo resultado que en las películas con muñecos de plastilina. Sin embargo es en este elemento donde encontramos el punto débil de este cartucho, porque el catálogo de golpes es muy limitado.

Por otra parte, la cantidad de opciones de **CLAYFIGHTER 2** parece inagotable. Así, disfrutaremos con el modo historia, en el cual disputaréis combates contra el resto de luchadores hasta llegar al jefe final, pasando por el modo versus y acabando con la modalidad de torneo. En esta última alternativa podréis disputar un torneo con un máximo de ocho jugadores, que lucharán en una serie de combates eliminatorios hasta acceder a la final. Además tendréis la posibilidad de elegir el escenario, la duración del combate y el nivel de dificultad, entre otras cosas. En el apartado sonoro nos topamos con una serie de cambios que no suponen una mejora respecto a la primera entrega. Las frases, que soltaban los personajes al inicio o al final de la pelea, han sido acortadas o directamente suprimidas. La canción de la intro ha sido suplida por una melodía que no tiene la calidad esperada. Con esto no quiero significar que las composiciones de este

ESCENARIOS

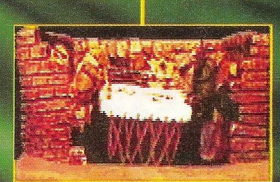


Los nueve escenarios del juego otorgan un mayor realismo a los combates. Interplay ha superado con creces la calidad gráfica del primer título, diseñando unos escenarios más acordes con el aspecto de los personajes que protagonizan CLAYFIGHTER. Aunque se ha disminuido el número de 12 a 9, ha merecido la pena el cambio gracias a la digitalización de escenarios de plastilina. El resultado ha sido espectacular.

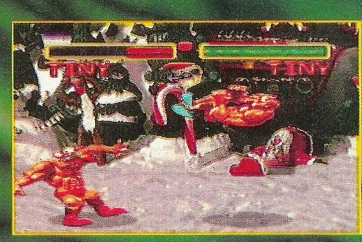














La técnica de animación claymation ha sido fundamental para la creación de este magnífico cartucho.



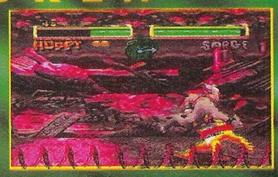
PERSONAJES





MODO HISTORIA



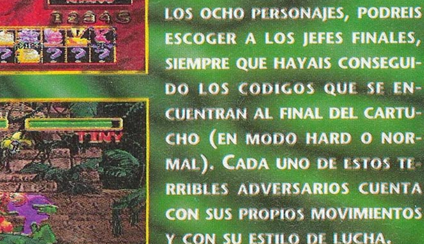


ESCOGED EL PERSONAJE QUE MAS CONFIANZA OS INSPIRE. DEBEREIS DISPUTAR UN COMBATE SIN CUARTEL PARA SER LOS REYES DEL RING. TENDRÉIS QUE DISPUTAR UNA SERIE DE PELEAS, DEPENDIENDO DEL NIVEL DE DIFICULTAD, PARA LUCHAR CON VUESTRO ALTER EGO Y CONSEGUIR EL CAMPEONATO.

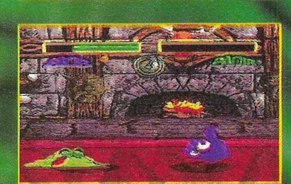




MODO VERSUS

LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES NO PODIA FALTAR EN UN JUEGO DE LUCHA. ADEMAS DE LOS OCHO PERSONAJES, PODREIS ESCOGER A LOS JEFES FINALES, SIEMPRE QUE HAYAIS CONSEGUIDO LOS CODIGOS QUE SE ENCUENTRAN AL FINAL DEL CARTUCHO (EN MODO HARD O NORMAL). CADA UNO DE ESTOS TERRIBLES ADVERSARIOS CUENTA CON SUS PROPIOS MOVIMIENTOS Y CON SU ESTILO DE LUCHA.

MODO TORNEO

EN ESTA MODALIDAD PODRÉIS ORGANIZAR UN TORNEO ELIGIENDO EL NUMERO EXACTO DE PARTICIPANTES (CUATRO U OCHO). SE IRAN DISPUTANDO COMBATES ELIMINATORIOS HASTA LLEGAR A LA FINAL. LOS OPONENTES PODRAN SER HOMBRES, AUNQUE PODRAN SER SUPLIDOS POR DISTINTOS LUCHADORES CONTROLADOS POR LA MAQUINA. EL UNICO OBJETIVO ES, COMO SIEMPRE, ALCANZAR EL TRIUNFO FINAL.





lanzamiento sean malas, ya que tienen una categoría bastante aceptable para los tiempos que corren. **Interplay** ha conseguido realizar un buen juego. Sin embargo, es necesario reconocer que, dentro del competido género de lucha, **CLAYFIGHTER 2** no es una clara alternativa para desbancar a los dos reyes indiscutibles: STREET FIGHTER II y MORTAL KOMBAT II. Esta afirmación se asienta en la simplicidad del estilo de lucha de los participantes. Pese a todo, estamos ante un buen producto, donde prima la originalidad en detrimento de la jugabilidad.

R. DREAMER



INTERPLAY	
INTERPLAY	
MEGAS	24
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	TORNEO
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Impresionantes escenarios, acorde con el diseño de los personajes.

▲ Excelentes animaciones para todos los protagonistas del cartucho.



MUSICA

▲ Melodías que ambientan perfectamente el desarrollo de los combates.

▼ Han perdido simpatía respecto al apartado musical del primer título.



SONIDO FX

▲ Golpes contundentes y voces digitalizadas para todos los personajes.

▼ Las parrafadas de Mr. Frosty han sido reducidas a pequeñas frases.



JUGABILIDAD

▲ Movimientos fáciles de controlar con un nivel de dificultad ajustado.

▼ Poca variedad de golpes dejan los combates a un nivel muy simple.



GLOBAL 81

Interplay no ha conseguido dar la campanada con este título, pues apenas encontramos variaciones con la primera parte. Los jefes finales son los mismos luchadores con otra indumentaria y los cinco nuevos personajes no suponen un gran cambio. Otra vez será.



MEGA TURRICAN

EL FACTOR HUMANO



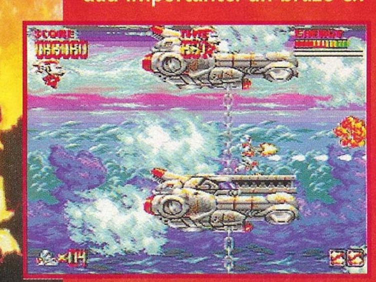




Tras una primera entrega a cargo de Accolade bastante mediocre, la saga TURRICAN aterriza por fin en la consola Mega Drive de la mano de uno de los mejores grupos de programación de la actualidad, Factor 5.

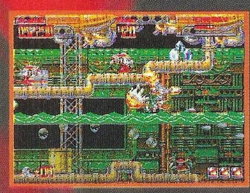
Desde su aparición en los ordenadores domésticos, a finales de la pasada década, el nombre de TURRICAN y el de sus creadores, los germanos **Factor 5**, han sido sinónimo de virtuosismo técnicos, jugabilidad ilimitada y una espectacularidad visual sin precedentes. Sin romper con esta tónica, y tras los buenos resultados de la adaptación para ***Super Nintendo***, ahora es la ***Mega Drive*** la consola destinataria de las nuevas aventuras de Bren McGuire y su comando Turrican. Bajo el sugestivo nombre de **MEGA TURRICAN**, **Factor 5** ha llevado a cabo la conversión directa del aclamado TURRICAN 3 de ***Amiga***, que rescataba elementos de las anteriores entregas, además de algunas fases y escenarios del SUPER TURRICAN de ***Super Nintendo***. El resultado es un trepidante *shoot'em up* que combina las plataformas con la acción más frenética, a lo largo de cinco peligrosas fases. En ellas el jugador asume el papel de Bren McGuire, el más valioso miembro del comando Turrican, en su dura lucha contra Máquina, un ente cibernético que ha esclavizado al resto de planetas de la galaxia. Para hacer frente a todos los peligros y enemigos, Bren tiene a su disposición el mismo arsenal de anteriores entregas, pero con una novedad importante: un brazo ex-





















La calidad técnica de este juego resulta indudable, destacando la categoría gráfica de los distintos escenarios. Pese a todo, también es preciso destacar el pobre diseño, realizado por Factor 5, de los jefes de fin de fase.



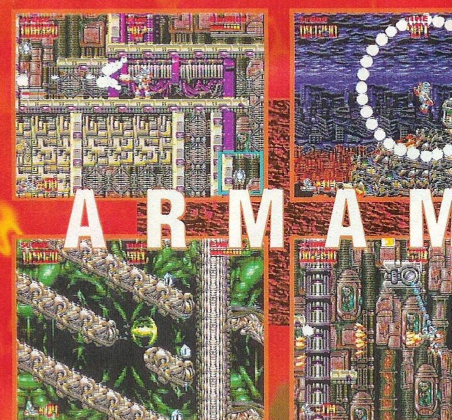


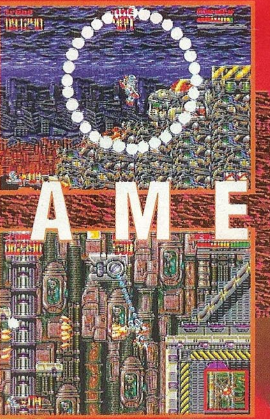


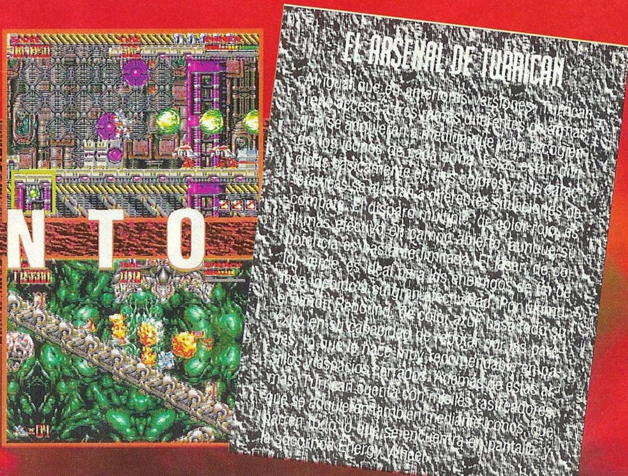
tensible que le permitirá llegar a lugares inaccesibles. También cuenta con la ayuda de las bombas especiales y su asombrosa capacidad para convertirse en una rueda metálica, capaz de desintegrar a todo bicho viviente que se encuentre a su alrededor. Toda ayuda es poca si tenemos en cuenta que estamos ante uno de los juegos más largos y difíciles de todo el catálogo de *Mega Drive*. Sus cinco mundos están compuestos de tres fases cada uno, lo que hace la friolera de quince fases diferentes y muy complicadas, que pondrán a prueba los reflejos de los jugadores más expertos.

La calidad técnica de **MEGA TURRICAN** es intachable, destacando la gran categoría gráfica de los escenarios de cada fase, que van desde los conocidos degradados de color hasta las deformaciones del mundo alien. Por el contrario, se le podría achacar el pobre diseño de los jefes de fin de fase, que contrastan con las espectaculares rutinas que el equipo alemán desarrollaba en ***Amiga*** y ***Super Nintendo***. Pero, sin lugar a dudas, si hay que destacar algo del juego es la soberbia banda sonora, creada para la ocasión por el incomparable Chris Huelsbeck, el mejor com-

ARMAMENTO



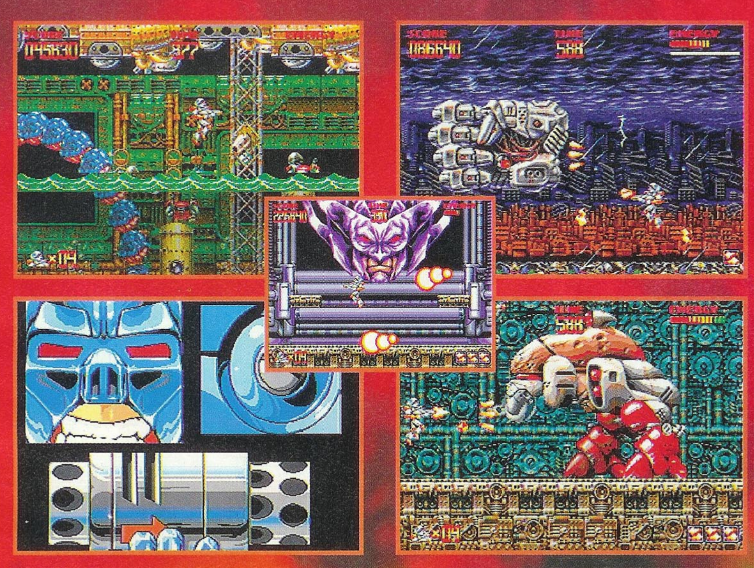


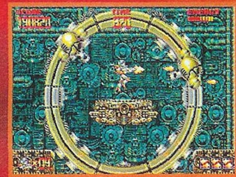


EL ARSENAL DE TURRICAN

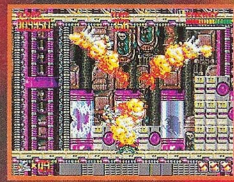
[illegible]











positor de música para videojuegos de toda Europa y autor de las maravillosas partituras de APHIDYA, JIM POWER, GEM'X o HOLLYWOOD POKER PRO. Para su primera participación en la consola ***Mega Drive***, Huelsbeck ha versionado músicas del primer y segundo TURRICAN de ***Amiga***, remezclándolas con un resultado bastante espectacular y propinando una sonora bofetada a esa inmensa legión de individuos que proclama a los cuatro vientos la supuesta mediocridad del chip de sonido de los 16 bits de **Sega**.

MEGA TURRICAN cierra un nuevo capítulo dentro de la histórica saga de *shoot'em ups* creados por el grupo **Factor 5**.

En definitiva, nos encontramos ante un atractivo y demoledor título que, debido a su longitud y a su dificultad, te mantendrá pegado a la pantalla durante meses.

NEMESIS



LAS OTRAS VERSIONES

Aunque para muchos sea una sorpresa, ésta no es la primera adaptación a Mega Drive del legendario TURRICAN. En el principio de los tiempos, cuando Accolade todavía no era licenciataria oficial de Sega y producía cartuchos de Mega Drive bajo el sello Ballistix, la compañía americana produjo una nefasta conversión del primer TURRICAN además de una pseudoversión oculta bajo la licencia de UNIVERSAL SOLDIER. Este último apareció además para otros sistemas, como Super Nintendo y Game Boy. La versión Super NES del TURRICAN corrió a cargo de Seika, siendo programada por Factor 5, que produce también la segunda entrega.



SONY
FACTOR 5
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Fantásticos fondos. Algunas rotaciones son bastante curiosas.

▼ Los jefes de final de fase dejan bastante que desear.



MUSICA

▲ Chris Huelsbeck remezcla las melodías del primer y segundo TURRICAN de Amiga en este título. El resultado de esta fusión es impresionante.



SONIDO FX

▲ Voces digitalizadas de gran calidad. Además algunos efectos de sonido son ciertamente espectaculares. Este apartado es, sin duda, fantástico.



JUGABILIDAD

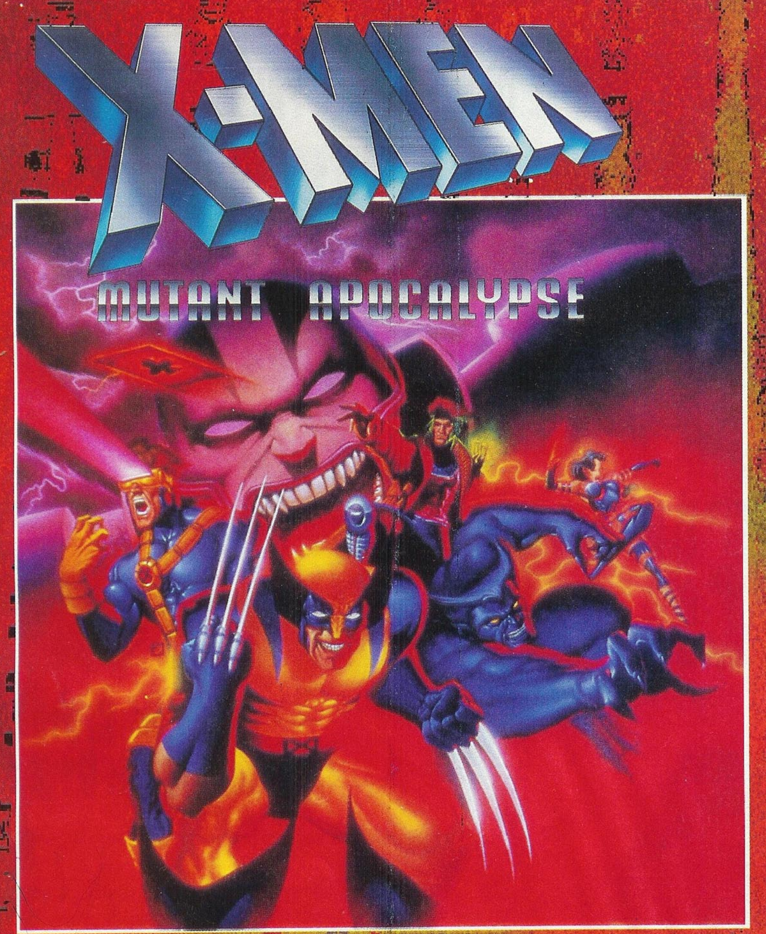
▲ Cinco mundos, llenos de pasadizos secretos e items ocultos,garantizan diversión para meses.

▼ El agobiante nivel de dificultad.



GLOBAL 88

Tras el funesto TURRICAN de la compañía Accolade, la propia Factor 5 ha sido la encargada de adaptar a la consola Mega Drive uno de los mayores éxitos de los ordenadores domésticos. MEGA TURRICAN es un lanzamiento repleto de acción y dificultad sin límites, que volverá locos a los fans de PROBOTECTOR y similares. Estamos ante un impresionante cartucho.



La Tierra está amenazada por seres sin escrúpulos. Los populares X-MEN deben terminar con estos individuos. Nadie se arrepentirá de adentrarse en esta intensa y emocionante aventura, que la compañía Capcom ha realizado para SNES.



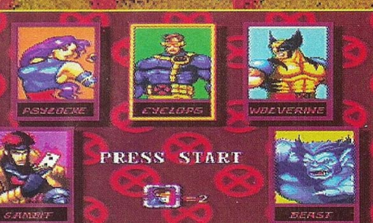
HEROES MUTANTES



ES LA UNICA MUJER EN ESTA MISION. SUS CUALIDADES EN EL COMBATE CUERPO A CUERPO Y SU ESPADA PSIQUICA RESULTARAN MORTALES PARA TODOS SUS ENEMIGOS.

Aún no puedo comprender como algunas publicaciones han dejado a este título por los suelos. Teniendo en cuenta los éxitos que avalan la larga carrera de esta compañía nipona (STREET FIGHTER 2, FINAL FIGHT o MEGA MAN por citar sólo algunos), parecía imposible que nos vinieran a estas alturas con un juego de dudosa calidad. Tras analizar cuidadosamente el contenido de este **X-MEN**, hemos podido comprobar que **Capcom** ha vuelto a dar en el blanco. Conjugando lo mejorcito de FINAL FIGHT con la magia de MEGA-MAN X, han obtenido un resultado espectacular que funde a la perfección dos géneros con gran acogida entre





WOLVERINE





SUS GARRAS LE PERMITIRAN ESCALAR A LUGARES INACCESIBLES. SU MISION CONSISTIRA EN TERMINAR CON LA PRODUCCION DE CENTINELAS.

BOSQUE

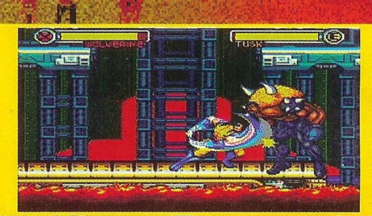






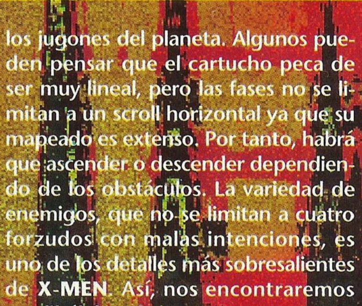




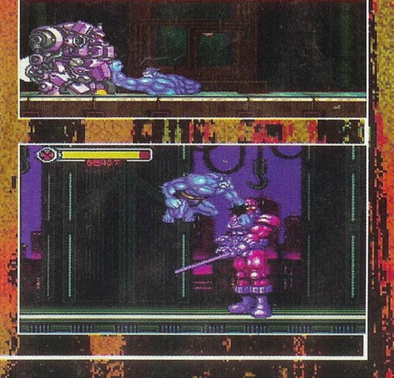


MINA

BEAST







SU MISION SERA ENCONTRAR EL ORDENADOR PRINCIPAL Y LOS CODIGOS QUE IMPIDEN EL PASO A SUS COMPANEROS.

los jugones del planeta. Algunos pueden pensar que el cartucho peca de ser muy lineal, pero las fases no se limitan a un scroll horizontal ya que su mapeado es extenso. Por tanto, habrá que ascender o descender dependiendo de los obstáculos. La variedad de enemigos, que no se limitan a cuatro forzudos con malas intenciones, es uno de los detalles más sobresalientes de **X-MEN**. Así, nos encontraremos con libélulas gigantes, enanos mutantes y unos jefes finales de sorprendente realización técnica.xx

Estos superhéroes no han tenido mucha suerte en el mundo del videojuego. Su primera incursión en ***Super Nintendo***, SPIDERMAN AND THE X-MEN, no era precisamente una maravilla. Menos mal que ahora, **X-MEN** y WOL-





VERINE han puesto las cosas en su sitio. Esta vez el doctor Xavier ha reunido a la patrulla X para mantener el orden mundial, evitando que los humanos se enfrenten con los mutantes para poner en peligro la paz reinante. El foco de la rebelión está localizado en una isla llamada Genosha, donde Apocalypse mantiene encerrados a los mutantes en una fortaleza impenetrable. Para acceder a este fortín, cada uno de los X-MEN deberá completar una misión específica para debilitar las defensas enemigas y liberar a sus compañeros. Una vez que cada miembro haya logrado su objetivo, estaréis en

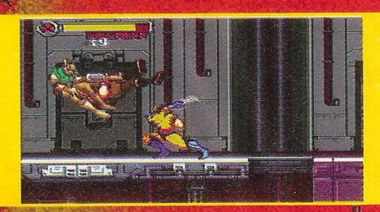
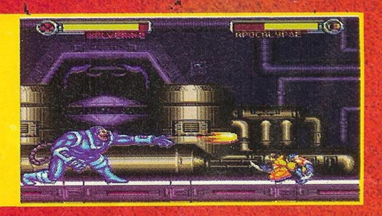


OMEGA





BASE

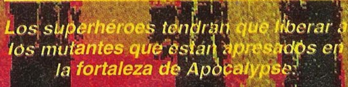




AVALON





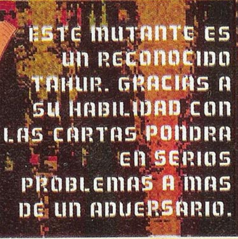
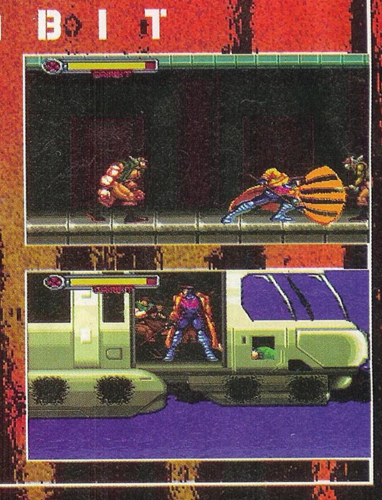




Los superhéroes tendrán que liberar a los mutantes que están apresados en la fortaleza de Apocalypse.



GAMBIT

ESTE MUTANTE ES UN RECONOCIDO TAHUR. GRACIAS A SU HABILIDAD CON LAS CARTAS PONDRA EN SERIOS PROBLEMAS A MAS DE UN ADVERSARIO.



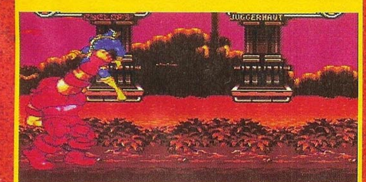






ES UNO DE LOS PERSONAJES MAS CONTUNDENTES. DEBE IMPEDIR QUE EL TREN CARGADO DE REFUERZOS LLEGUE A SU DESTINO.

JUGGERNAUT







MAGNETO







disposición de escoger uno de los personajes para continuar el juego e introduciros en la isla para terminar con el temible Apocalypse.

El cartucho cuenta con 11 fases de nivel creciente de dificultad, pero hay que tener en cuenta que algunas fases cambian el mapeado en virtud del héroe seleccionado. De este modo, su diseño se adapta perfectamente a las habilidades del sujeto en cuestión.

Después de contemplar títulos de este género de dudosa calidad como SUPERMAN, podemos asegurar que los usuarios de la consola ***Super Nintendo*** disponen de un juego para disfrutar durante mucho tiempo. Sensacionales efectos sonoros, espléndidas músicas y unos gráficos cuidados, con un excelente aprovechamiento de la paleta de colores, avalan el último *beat'em up* de **Capcom**. No se puede pedir más.

R. DREAMER



	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	2
FASES	11
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Grandes sprites y buenas animaciones para los personajes.

▲ Cuidados fondos y gran variedad de enemigos a lo largo del juego.



MUSICA

▲ Melodías de calidad aceptable, pero sin grandes pretensiones.

▼ En algunos momentos la música no se corresponde con las acciones.



SONIDO FX

▲ Encontraréis todos los efectos típicos de un beat'em up.

▼ No todos los efectos dotan de un gran realismo al juego.



JUGABILIDAD

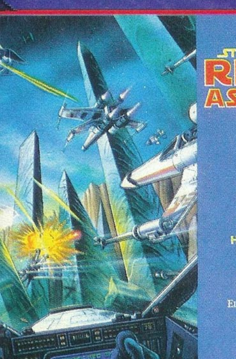
▲ Genial combinación de plataformas y beat'em up en todas las fases.

▲ Este cartucho de Capcom resulta vibrante en todo momento.



GLOBAL 89

La compañía Capcom ha realizado, sin ningún tipo de dudas, el mejor juego para los héroes de Marvel. Un cuidado aspecto gráfico y una jugabilidad arrolladora nos transportan a una de las aventuras más apasionantes de los X-MEN. Este título sigue las líneas maestras marcadas por FINAL FIGHT y MEGAMAN X con un resultado espectacular.

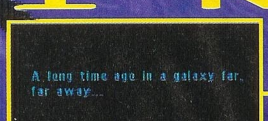


REBELDES CON CAUSA

La enésima versión de REBEL ASSAULT hace su aparición en formato 3DO para regocijo de los amantes de la saga y, a su vez, para desgracia de los detractores del Full Motion Video. No obstante, la última entrega de este clásico no alcanza la calidad de otras producciones de la compañía LucasArts.

Desde que **REBEL ASSAULT** apareció en el mercado en su primera versión para *PC*, son muchas las críticas que este título ha recibido. Pese a contar con el argumento, personajes, vehículos y demás elementos de la saga cinematográfica, este título de **LucasArts** peca de una excesiva simplicidad en su desarrollo. No obstante, las extensas intros e imágenes en *Full Motion Video* del juego son impresionantes. Obligados a atravesar quince trepidantes niveles antes de enfrentarnos a la Estrella de la Muerte, con **REBEL ASSAULT** sabremos lo que es pilotar un X-Wing y un B-Wing, luchar contra los increíbles ATAT-Walkers o introducirnos en vertiginosas persecuciones. El objetivo es acabar con el arma más destructiva que jamás ha creado el Imperio. Es posible que en un primer momento resulte muy convincente. Así, en las primeras partidas disfrutaremos mientras deambulamos por los distintos niveles, al tiem-

INTRO

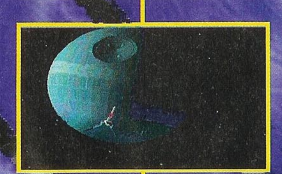


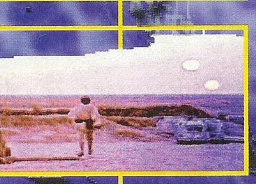


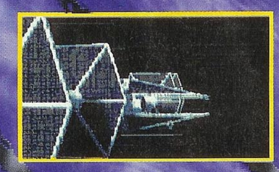




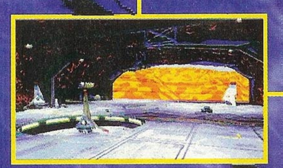
















MAIN MENU

MAIN MENU
START NEW GAME
GAME OPTIONS
ENTER PASSCODE
CONTINUE DEMO
RESTART PROGRAM

OPCIONES

GAME OPTIONS
EXIT MENU
ROOKIE1 IS MALE
MUSIC IS ON
SFX AND VOICE ARE ON
DIALOGUE TEXT IS OFF
CONTROLS ARE NORMAL
VOLUME AT 100 PERCENT
DIFFICULTY IS EASY

RECORDS

TOP PILOTS

Vince	10000	HARD
Tamlynn	9000	HARD
Chip	8000	HARD
Brett	7000	NORMAL
	6585	NORMAL
Casey	6000	NORMAL
Justin	5000	NORMAL
Bill	4000	EASY
	3915	NORMAL
Aaron	3000	EASY

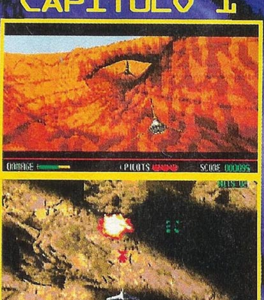
Tendremos que superar quince niveles antes de enfrentarnos con la Estrella de la Muerte.

NIVEL COMPLETO

Chapter Complete
Completion bonus: 1000
Part I
Path Taken: Hard
Bonus: 600
Password: BOTHAN

NIVELES

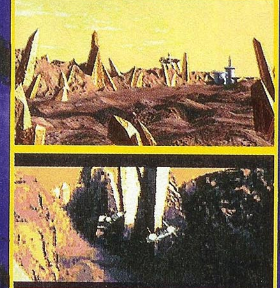
CAPITULO 1



CAPITULO 2



CAPITULO 3

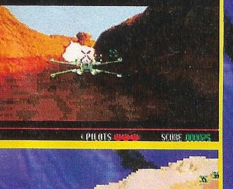




CAPITULO 4



CAPITULO 5

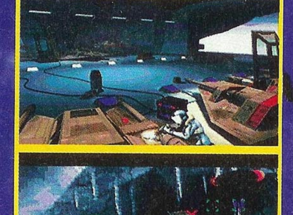


CAPITULO 6



Los efectos de sonido y la música, extraída directamente de la película y compuesta por John Williams, son dos de los puntos fuertes de este nuevo lanzamiento para 3DO. Prepárate, porque la aventura comienza.

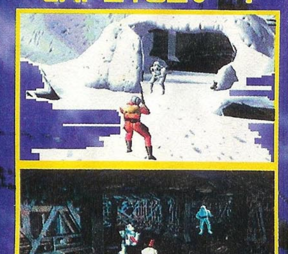
CAPITULO 7



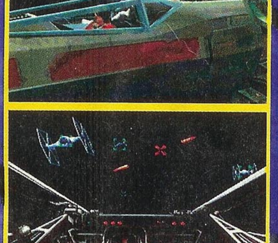
CAPITULO 8



CAPITULO 9

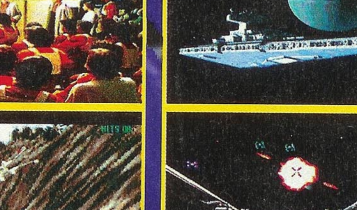


CAPITULO 10



CAPITULO 11



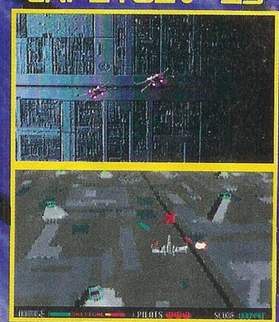


CAPITULO 12

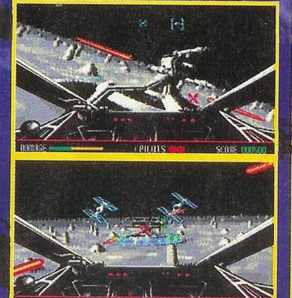


po que una impresionante música, sacada de la película y compuesta por John Williams, ambienta a la perfección este trepidante juego. Los efectos de sonido, incluso, son geniales. Pero, todo esto se desvanece, tristemente, cuando a la tercera o cuarta partida nos damos cuenta de que jamás, por mucho que lo intentemos, vamos a variar el desarrollo del juego. De este modo, nos limitaremos a ver constantemente las mismas secuencias y mo-

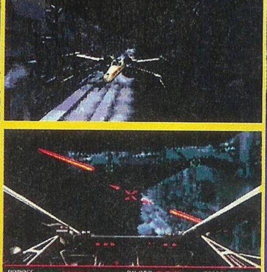
CAPITULO 13



CAPITULO 14

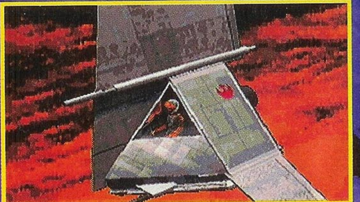


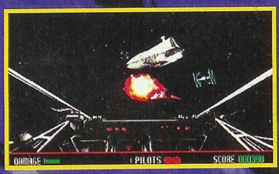
CAPITULO 15



SUBTITULOS









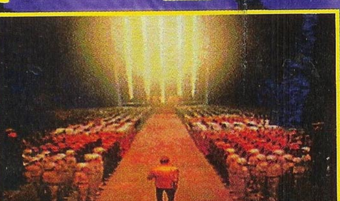


La utilización de la técnica de Full Motion Video aporta a REBEL ASSAULT una gran espectacularidad, aunque por desgracia este título pierde muchos enteros en cuanto al aspecto jugable





F I N A L





Special Thanks to George Lucas

dificándose únicamente en el devenir por la pantalla de los vehículos enemigos. El culpable de este hecho es la maravillosa técnica de *Full Motion Video*, tan utilizada en formatos como el **CD-i** de **Phillips**. Este comentario viene a cuento porque, a la hora de programar juegos con este sistema, se gana mucho en espectacularidad y se pierde demasiados enteros en jugabilidad. Este es el caso de **REBEL ASSAULT**, un lanzamiento que te dejará maravillado con sus gráficos, pero que resulta igual de divertido que una noche en urgencias.

Hace unos meses me tocó el dudoso privilegio de comentar este juego en su versión para ***Mega CD***. Hoy, por lo menos, puedo deleitarme con unos gráficos mucho mejores.

Aquel día, además, narre algo que parecía realmente fuerte pero que nadie pudo negarme: quitad los fondos grabados a este juego y os encontraréis con un programa simplón y sin ningún tipo de interes que, a buen seguro, todo el mundo habría criticado enérgicamente. Por este motivo, hacemos un llamamiento a todos aquellos programadores que tengan en mente utilizar la técnica de *Full Motion Video* en una de sus próximas producciones.

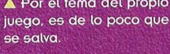
Por favor, no nos martiricéis más. Prefiero una versión moderna de UCHI MATA, antes que un nuevo bodrio con este sistema. Pero, una vez más, las compañías tienen la última palabra.

J.C. MAYERICK

REBEL ASSAULT

ELECTRONIC ARTS
LUCASARTS
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Por el tema del propio juego, es de lo poco que se salva.

▼ Con el uso del Full Motion Video tampoco resultan nada meritorios.



MUSICA

▲ Qué se puede decir de la música original de STAR WARS.

▲ Minutos y minutos de diversión con las más maravillosa melodías.

92

SONIDO FX

▲ Magníficos efectos de sonido durante todo este título.

▲ Aunque no lo parezca, los genera la propia consola y no el CD.



JUGABILIDAD

▲ A los amantes del FMV no les desagradará del todo REBEL ASSAULT.

▼ Por desgracia, es un matamarcianos sin ningún mérito.



GLOBAL 80

¿Qué se puede comentar de un juego que utiliza el Full Motion Video para maquillar un desarrollo de lo más simple?. Esta es, sin duda, la lacra de los años 90. Estamos ante un sistema de desarrollo de videojuegos que pretenden engañar al usuario, ya que muestra lo que el jugador realmente desea ver. Sin duda, una cualidad innata del FMV.

Nos van a "envidear" mucho, jefe.

Ahora, todos los sábados, **El Periódico de Catalunya** le ofrecerá la posibilidad de adquirir las nuevas aventuras completas en vídeo de **MORTADELO Y FILEMON** para que sus hijos pasen un buen sábado. Sus hijos y también ustedes.

El sábado día 4: "El sulfato atómico". Y sólo por 290 ptas.

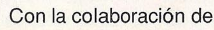
OPCIONAL
VIDEO
+
EL PERIÓDICO
Sólo 400 ptas.

elPeriódico
MORTADELO Y FILEMÓN
1 EL SULFATO ATÓMICO

elPeriódico
MORTADELO Y FILEMÓN
2 MAGÍN, "EL MAGO"

elPeriódico
MORTADELO Y FILEMÓN
3 EL CASO DE LOS GAMBERROS

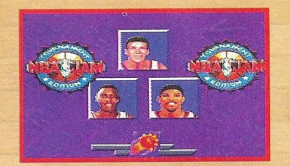
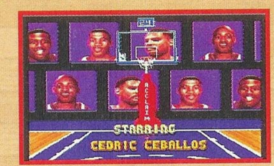
elPeriódico
MORTADELO Y FILEMÓN
4 EL BALÓN CATASTRÓFICO

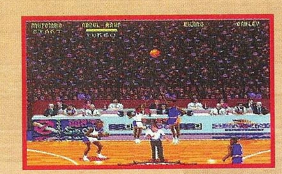
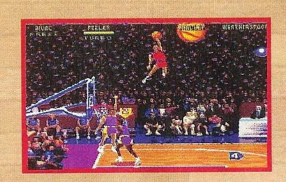




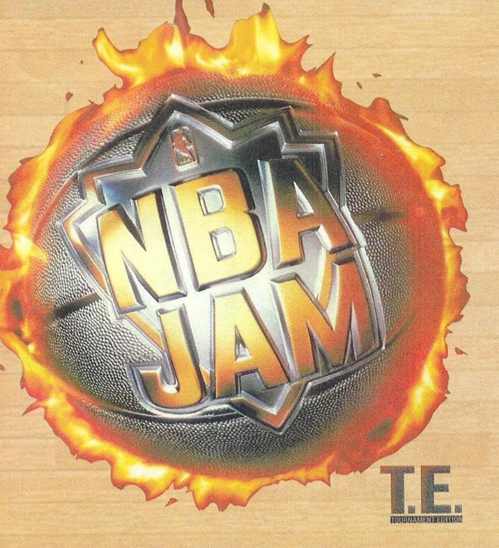


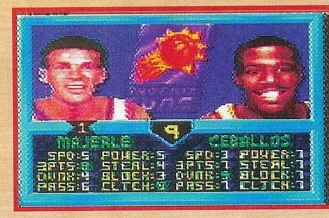
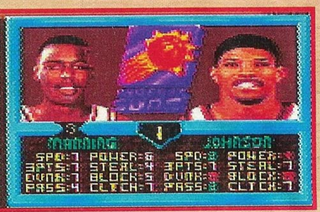
GRUPO ZETA

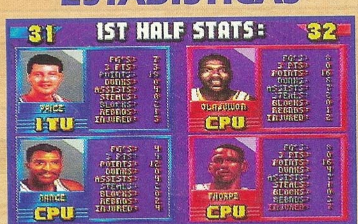
EL PARTIDO ES



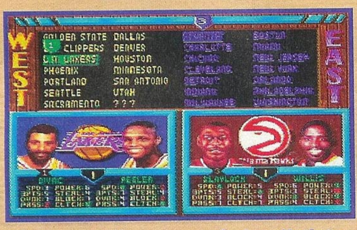
La compañía norteamericana Acclaim vuelve al panorama deportivo con la segunda entrega de uno de los grandes simuladores de baloncesto de la pasada campaña. Un mayor número de jugadores, magníficas animaciones y una modalidad inédita repleta de sorpresas constituyen las características primordiales de este nuevo lanzamiento.

ESTADISTICAS



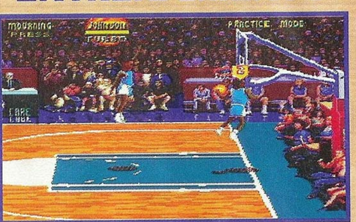
Las estadísticas nos permitirán conocer en cualquier momento del partido el rendimiento de cada uno de los jugadores de nuestra escuadra.

EQUIPOS



En la pantalla aparecerán las distintas escuadras que componen las dos Conferencias (Este y Oeste) de la NBA.

ENTRENAMIENTO



Esta opción nos permitirá ensayar diversas jugadas sin ninguna oposición. Así, el factor sorpresa gana enteros durante los partidos.

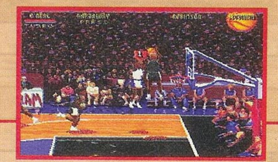
MARCADOR



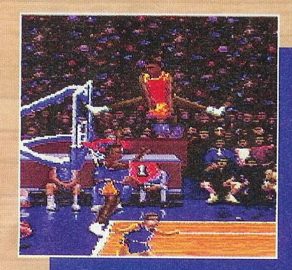
El marcador refleja el resultado final del encuentro, y también la puntuación parcial de los conjuntos.

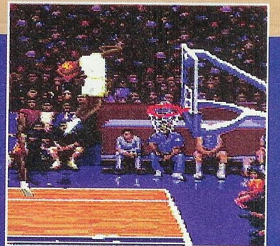
Hace poco más de un año, **Acclaim** sorprendió a todos con un título para 16 bits capaz de romper con todo lo visto hasta esos momentos. La base de ese impresionante juego era una de las máquinas recreativas más populares del momento, aunque con evidentes reminiscencias del popular ARCH RIVALS. La relación entre ambos lanzamientos resulta aún más clara al comprobar que la compañía responsable de las tres versiones de este último programa (recreativa, ***Mega Drive*** y ***SNES***) es también **Acclaim.** Los encuentros dos contra dos, la perspectiva lateral y la ausencia de cualquier tipo de reglas son características que se han mantenido invariables a lo largo del tiempo.

Sin embargo, la aparición de la primera parte de NBA JAM mejoró, hasta extremos insospechados los aspectos gráficos y sonoros, incluyendo además la presencia de los mejores jugadores de la liga profesional norteamericana.



TA QUE ARDE







MATES

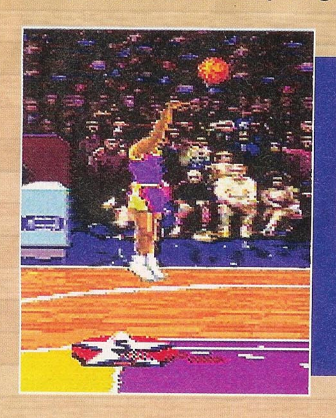
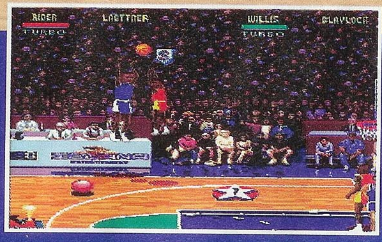
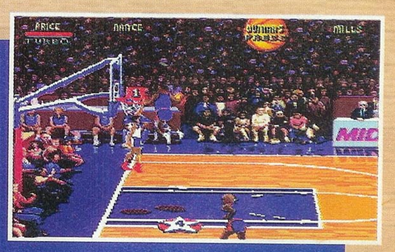
En NBA JAM TOURNAMENT EDITION se han ampliado considerablemente el número y la variedad de los mates. De este modo, los jugadores podrán ejecutar jugadas espectaculares que levantarán al público de los asientos. El espectáculo está servido.

La nueva versión utiliza los mismos elementos básicos, pero añade algunas modificaciones dignas de mención. Entre ellas destaca la aparición de más de dos jugadores por equipo. No obstante, su número depende de la categoría de cada franquicia. También se incorporan los recientes fichajes de esta competición, como Danny Maning por los Suns o Dominique Wilkins por los Celtics, aunque siguen apareciendo algunas estrellas, como Cedric Ceballos (actualmente en Los Angeles Lakers), en sus antiguas escuadras.

Las cualidades físicas y técnicas de cada jugador se adaptan a los datos reales, aunque es posible efectuar cambios durante los partidos en función del cansancio acumulado. Desde el punto de vista técnico los sprites tienen características similares a las de su

PASSWORDS

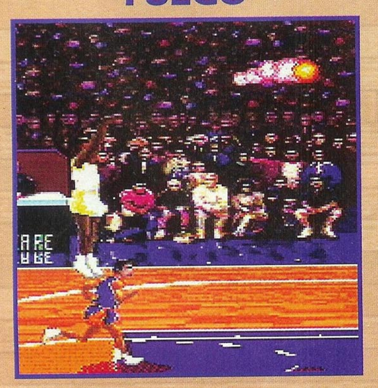


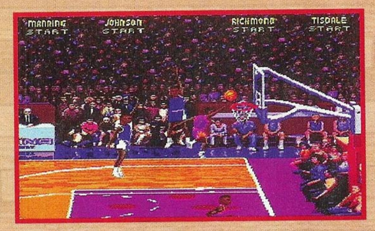




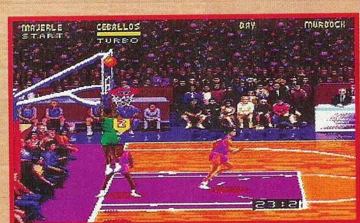
La aparición de iconos especiales permite anotar canastas de cuatro o más puntos, o adquirir cualidades como velocidad y una mayor capacidad de acierto en el tiro exterior.

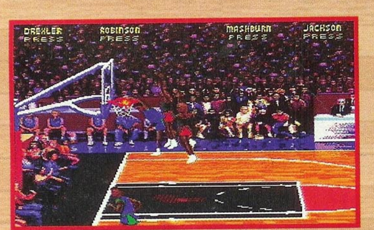


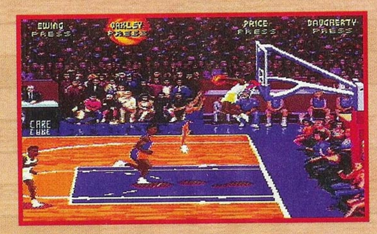
FUEGO







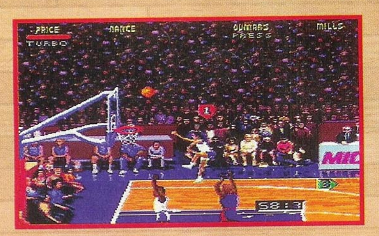


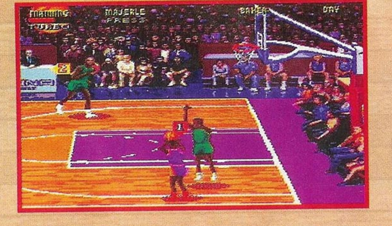


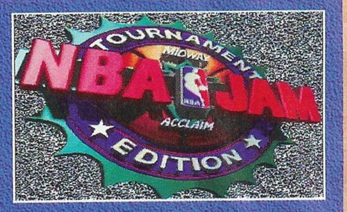
antecesor, pero se ha aumentado la variedad de mates y la velocidad. Además, existe una opción en la que podemos ampliar la rapidez de los contendientes. Sin embargo, el aspecto más novedoso es la incorporación de un nuevo modo, que consiste en la aparición aleatoria de dos tipos de iconos. Unos, con forma de estrella, señalan un lugar de la cancha desde el que la canasta equivale a cuatro o más puntos. Los segundos permiten obtener, durante unos segundos, más energía, mayor velocidad y mantener una imparable racha, de aciertos. Esta modalidad constituye una novedad absoluta dentro del género baloncestístico, aunque ya ha sido utilizada en otros deportes como el tenis. Un último aspecto reseñable es el modo entrenamiento, que permite practicar todo tipo de jugadas sin la oposición de un rival.

Todas estas cualidades han sido introducidas conservando toda la jugabilidad de la primera entrega. No obstante, la cantidad y, sobre todo, la calidad nos plantea, una vez más, la duda de si son suficientes atributos para adquirir **NBA JAM TOURNAMENT EDITION** o seguir disfrutando con el cartucho original. La respuesta depende de las preferencias individuales de cada usuario.

JAVIER ITURRIOZ







ACCLAIM
IGUANA
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 2
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 90
▲ Grandes y rápidos sprites en todo el desarrollo del juego.
▼ Gran número de digitalizaciones de los rostros más famosos de la NBA.

MUSICA 90
▲ Acompaña durante los menús, sin hacerse pesada ni monótona.
▼ No ha sufrido muchas variaciones con respecto a la primera versión.

SONIDO FX 86

▲ Nuevas y más variadas voces del comentarista durante el juego.
▲ Se incluye una mayor cantidad de efectos de sonido.

JUGABILIDAD 91

▲ Los nuevos iconos añaden frescura a un género con pocas novedades.
▼ No incorpora muchas novedades, pero mantiene su jugabilidad.

GLOBAL 90

Si este lanzamiento fuera una cartucho original, su valoración sería bastante más elevada. NBA JAM TOURNAMENT EDITION es técnicamente tan impresionante como la primera entrega, pero no aporta grandes novedades. A pesar de este dato, estamos ante un juego más que recomendable para los que amantes de un baloncesto de altura.



DALE CANCHA

El baloncesto es uno de los géneros menos prolíficos dentro de la portátil de **Sega**. La única posibilidad de disfrutar con el deporte de la canasta para los usuarios de este sistema era precisamente la primera parte de NBA JAM.

Aproximadamente, un año después llega la segunda entrega del magnífico cartucho de **Acclaim**, cuyo lanzamiento coincide con la versión para 16 bits. La nueva conversión refleja fielmente la posibilidad de elegir entre varios jugadores. También incorpora la modalidad de canastas de más de tres puntos y la alternativa de que los jugadores mejoren sus características mediante diversos iconos. Sin embargo, la escasa dimensión gráfica de estos items hacen que esta nueva opción pierda gran parte de su atractivo. Para compensarlo se añade un equipo de *rookies*, aunque este aspecto no es suficiente para justificar el cartucho.

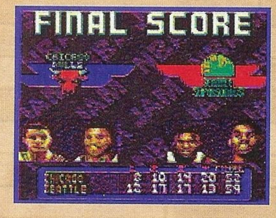
JAVIER ITURRIOZ



PASSWORDS



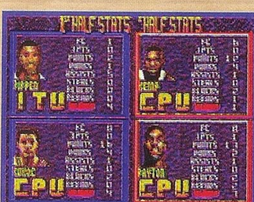
MARCADOR





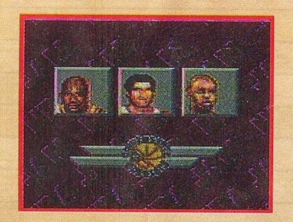
Los jugadores pueden mejorar su rendimiento al recoger diversos iconos.





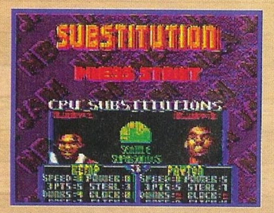
Disfruta a lo grande con el mejor baloncesto del mundo en tu Game Gear.





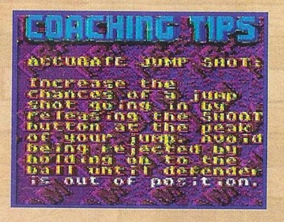


CAMBIOS

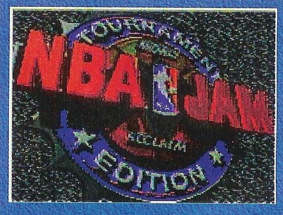


Podremos elegir entre varios jugadores para formar nuestro equipo.

CONSEJOS



En esta pantalla aparecen consejos para sacar el máximo partido al juego.



ACCLAIM
IGUANA
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 2
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Gran rapidez en todos los desplazamientos.

▼ Los iconos sobre la pista son casi inapreciables.



MUSICA

▲ Utiliza una melodía pegadiza durante los menús.

▼ La variedad es una asignatura pendiente.



SONIDO FX

▲ Es la única forma de saber que hemos cogido un icono.

▲ No desentonan nunca.



JUGABILIDAD

▲ Perfecta inclusión de más jugadores.

▼ Pocas novedades respecto a la primera entrega.



GLOBAL

81

Si no se conoce la primera entrega del juego, este lanzamiento puede parecer una auténtica maravilla. Sin embargo, el nuevo NBA JAM TOURNAMENT EDITION para Game Gear incluye pocas novedades en cuanto a la jugabilidad, disminuyendo su valoración global.



A PIE DE PISTA

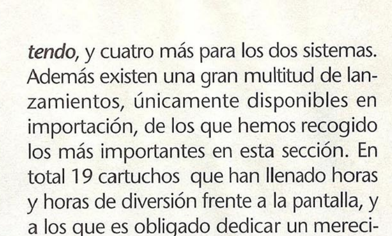
EL DEPORTE ALCANZA PROTAGONISMO EN SUPER JUEGOS. ESTA NUEVA SECCION PRETENDE RECOGER A TODOS LOS CARTUCHOS DE GENERO DEPORTIVO. INTENTAREMOS COMENTAR SIMULADORES DE TODOS LOS DEPORTES, COMPARANDO LANZAMIENTOS PARA DIFERENTES CONSOLAS. TAMBIEN ANALIZAREMOS LA EVOLUCION DE UNA MISMA DISCIPLINA DEPORTIVA EN LOS DISTINTOS SISTEMAS. ES EL MOMENTO DE SALIR A LA PISTA.

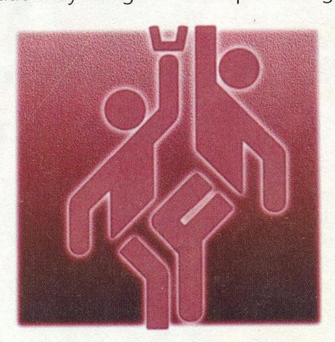
■ JAVIER ITURRIOZ ■






El baloncesto es uno de los géneros más prolíficos dentro del mundo de los videojuegos. Entre todos los sistemas es la consola ***Mega Drive*** la que más atención ha prestado a este deporte, aunque los 16 bits de **Nintendo** tampoco se han quedado muy rezagados. Desde la aparición de SUPER REAL BASKETBALL (1990) hasta la llegada del espectacular NBA LIVE'95 (1994), los amantes de este espectacular deporte en España han podido disfrutar con siete cartuchos exclusivamente para ***Mega Drive***, dos para ***Super Nintendo***, y cuatro más para los dos sistemas. Además existen una gran multitud de lanzamientos, únicamente disponibles en importación, de los que hemos recogido los más importantes en esta sección. En total 19 cartuchos que han llenado horas y horas de diversión frente a la pantalla, y a los que es obligado dedicar un merecido homenaje.



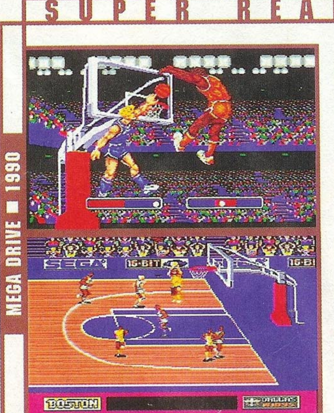


En esta ocasión realizaremos una breve descripción de las principales características de cada uno de estos títulos.

Además en el próximo número, nuestros expertos elaborarán un minucioso análisis de los distintos lanzamientos.

16 BITS REPLETOS DE BALONCESTO

SUPER REAL BASKETBALL



Es el primer cartucho para ***Mega Drive*** en el mundo del baloncesto. **SUPER REAL BASKETBALL** fue uno de los primeros juegos que apareció para este sistema. Una perspectiva lateral y las animaciones controladas por barras móviles a la hora de efectuar triples, mates o tapones, son las principales características de todo un clásico del baloncesto.

Sus cuatro megas fueron aprovechadas al máximo para realizar un magnífico juego.

4 MEGAS ■ SEGA









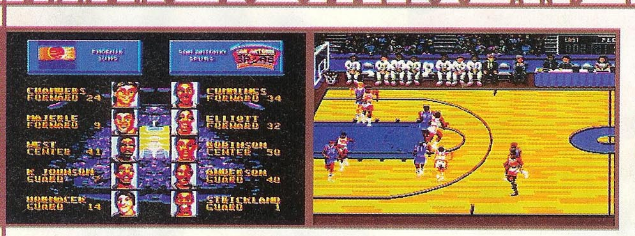






LAKERS VS CELTICS AND THE NBA PLAYOFFS

MEGA DRIVE ■ 1991



Con este juego **Electronic Arts** inició su andadura en un género en el que, a la postre, ha llegado a ser el indiscutible líder. La influencia de la NBA empieza a observarse, y aparecen por primera vez jugadores y equipos reales. No llegó a España.

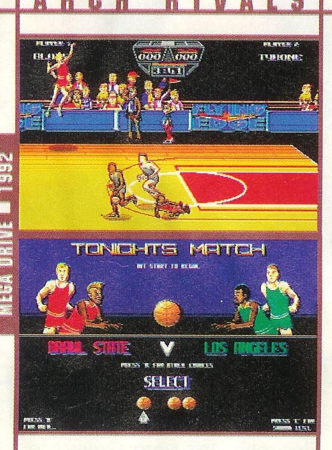
4 MEGAS ■ E. ARTS



8|9

ARCH RIVALS

MEGA DRIVE ■ 1992



Más de un año y medio tardó en aparecer el segundo juego de baloncesto en España. El primer lanzamiento de **Acclaim,** en este género, ofrece una visión radicalmente distinta de este deporte. Basado en una popular recreativa, el cartucho incluye partidos de dos contra dos, en los que pueden utilizarse todo tipo de golpes y artimañas. Sus limitaciones técnicas y la falta de competiciones son sus mayores defectos.

4 MEGAS ■ ACCLAIM

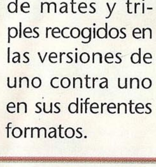


7|2

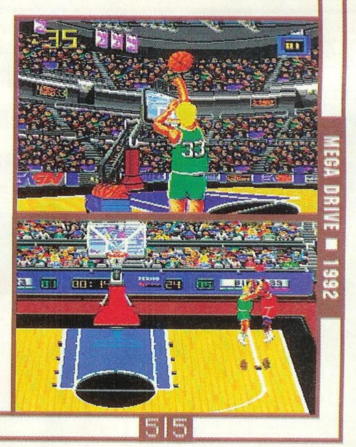
JORDAN VERSUS BIRD

Es el primer programa de **Electronic Arts** que apareció en nuestro mercado, y curiosamente el peor de todos. Sus protagonistas son las dos estrellas de la NBA, que se enfrentan en aburridos partidos uno contra uno. La perspectiva real utilizada constituye una novedad en este género. Lo más destacado, casi lo único, son los concursos de mates y triples recogidos en las versiones de uno contra uno en sus diferentes formatos.

4 MEGAS ■ E. ARTS



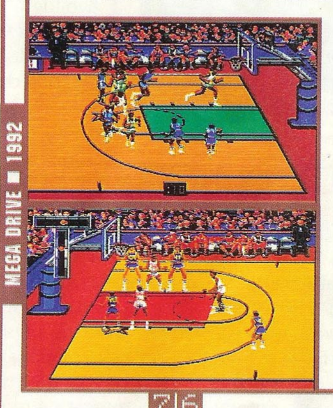
MEGA DRIVE ■ 1992



5|5

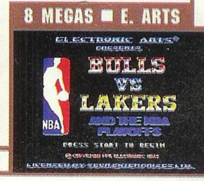
BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAY OFFS

MEGA DRIVE ■ 1992



Segundo juego de **Electronic Arts** en España, y primero de la saga. Aunque se mantienen las características de LAKERS VS. CELTICS AND THE NBA PLAY OFFS, incluye novedades reseñables. Entre ellas destaca la aparición del indicador del baloncestista, el logotipo del equipo en el centro de la pista, las personales con barras de energía y un mayor número de participantes de la NBA. Es el primer simulador con ocho megas.

8 MEGAS ■ E. ARTS

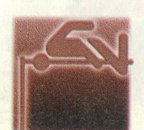


7|6











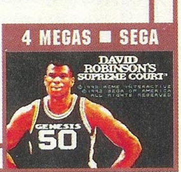
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

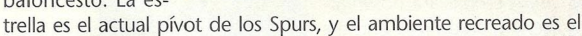
MEGA DRIVE ■ 1992



Después del éxito de SUPER REAL BASKETBALL, **Sega** realiza su segundo lanzamiento apostando por una nueva concepción del baloncesto. La estrella es el actual pívot de los Spurs, y el ambiente recreado es el baloncesto universitario. La principal innovación es la perspectiva isométrica y la posibilidad de disputar partidos tres contra tres. Lo peor es el brusco giro de pantalla al pasar el centro del campo. Es imposible hacer más con cuatro megas.

4 MEGAS ■ SEGA





818

BILL LAIMBEER'S

S NES ■ 1992



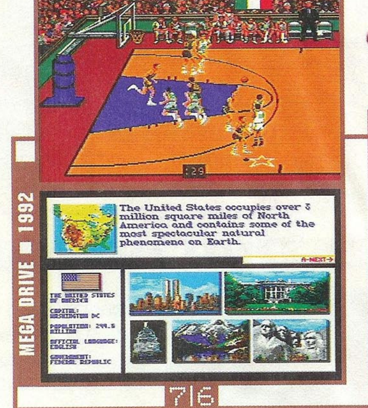
Basado en FUTURE BASKETBALL (*Amiga*), estamos ante uno de esos juegos que nunca llegó a nuestro mercado, aunque tampoco se perdió demasiado. Sin embargo, hay que destacar algunos aspectos innovadores como la perspectiva aérea y también la posibilidad de grabar partida. Laimbeer, componente de los denominados *Bad Boys* de Detroit, fue el reclamo publicitario de un cartucho en el que se permiten todas las artimañas utilizadas por el pivot de los Pistons. Resulta casi injugable.

4 MEGAS ■ HUDSON S.

310

EL PRIMER JUEGO PARA SUPER NINTENDO NO APARECIO EN NUESTRO MERCADO HASTA 1993

MEGA DRIVE ■ 1992

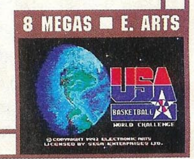


716

TEAM USA BASKETBALL

De forma simultánea a BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAY OFFS, **Electronic Arts** lanzó al mercado una versión casi idéntica a aquel cartucho, pero basada en el baloncesto FIBA. El motivo fue la presencia del *Dream Team* en las Olimpiadas de 1992. Las diferencias son las reglas y la participación de selecciones.

8 MEGAS ■ E. ARTS



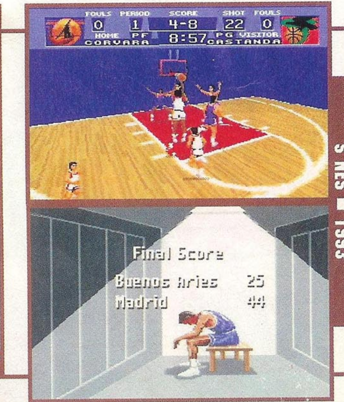
WORLD LEAGUE BASKETBALL

Es el segundo cartucho de los programados únicamente para *Super Nintendo*. Utiliza el modo siete como principal aliciente. Las continuas rotaciones constituyen una novedad que no se ha vuelto a emplear. El motivo es que, en muchas ocasiones, se pierde el sentido de la orientación. Utiliza equipos de ciudades de todo el mundo, y curiosamente una mezcla de reglas FIBA y NBA. A pesar de sus innegables condiciones técnicas, tiene una escasa jugabilidad.

8 MEGAS ■ HAL

617

S NES ■ 1993



A PIE DE PISTA



NBA JAM ROMPIO TODOS LOS ESQUEMAS TRADICIONALES, Y SE CONVIRTIO EN EL INDISCUTIBLE NUMERO UNO DENTRO DE ESTE APASIONANTE GENERO.

BULLS VS BLAZERS

S NES - MD ■ 1993

La tercera entrega de la saga de **Electronic Arts**, bautizada con el nombre de los finalistas de la NBA, sólo llego a España en su versión para ***Super Nintendo***. Aunque tiene el honor de ser el primer cartucho de este deporte creado para los dos sistemas, no incorporaba grandes novedades. La misma perspectiva, el mismo número de equipos (16), e incluso un scroll tan brusco como el de su predecesor. Únicamente puede reseñarse que se mejora la identificación de todos los jugadores.

8 MEGAS ■ E. ARTS

7|8

TECMO NBA B.

S NES - MD ■ 1993

Al igual que ocurrió con BULLS VS. BLAZERS, la única aparición de **Tecmo** en el mundo de la canasta tampoco llegó a nuestro mercado para los 16 bits de **Sega.** En esta ocasión las consecuencias fueron peores para los usuarios de ***Mega Drive***. Sus principales novedades fueron la inclusión, por primera vez, de los 27 equipos de la NBA, la posibilidad de disputar una temporada completa, las jugadas ensayadas y, sobre todo, un impresionante scroll. Sin duda, fue el mejor en su momento.

8 MEGAS ■ TECMO



9|8

JAMIT

S NES - MD ■ 1994

JAMIT fue otro de esos cartuchos que no llegó a difundirse en el mercado español en ninguna de sus versiones. La única incursión de **Virgin** en este deporte apostaba por partidos individuales en una canasta. Se retomaba la mecánica de JORDAN VS. BIRD, aunque se sustituye la perspectiva real por la lateral. Los jugadores no eran grandes estrellas de la NBA, con el fin de dar al cartucho un enfoque callejero.

16 MEGAS ■ VIRGIN

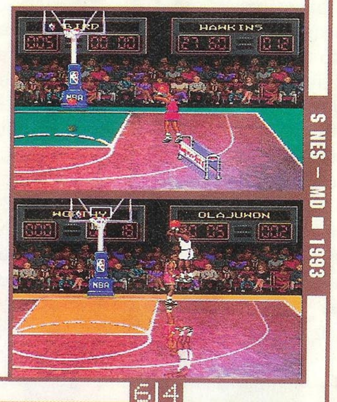
7|9

NBA ALL STAR CHALLENGE

La perspectiva real y la mecánica del juego recuerdan a JORDAN VS. BIRD, aunque con importantes mejoras gráficas. Otras diferencias son la inclusión del jugador más destacado de cada uno de los 27 equipos de la NBA, y la sustitución del concurso de mates por uno de tiros libres y el tradicional *horse*. La perfección gráfica, incluido el reflejo en la cancha, es el aspecto más sobresaliente de un cartucho, en el que la monotonía de los partidos uno contra uno no da para mucho más.

8 MEGAS ■ LJN





S NES - MD ■ 1993

6|4

NBA JAM

S NES - MD ■ 1994

Primer cartucho de 16 bits que ve la luz en España para los dos sistemas. Encuentros dos contra dos y la inexistencia de reglas ofrecen un resultado impresionante. Las causas son la inclusión de las grandes estrellas de la NBA, unos cuidados gráficos, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos y, por encima de todo, una rapidez y una jugabilidad increíbles.

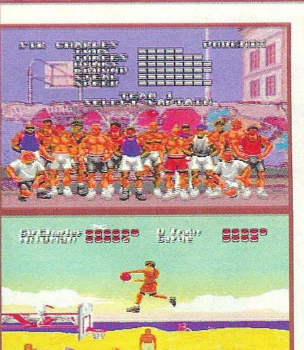
16 MEGAS ■ ACCLAIM



9|6

LA VERSION PARA MEGA DRIVE DE NBA LIVE'95 ES BASTANTE SUPERIOR A LA DE SUPER NINTENDO GRACIAS A SUS CUATRO MEGAS DE DIFERENCIA

BARKLEY SHUT UP AND JAM



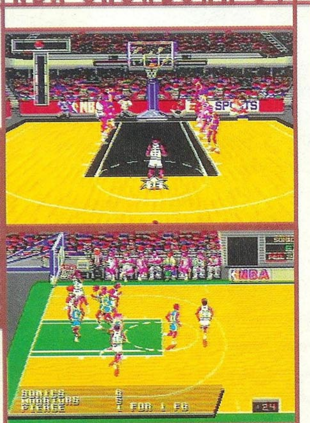
Después de la retirada de Magic, Bird y Jordan, la figura de Charles Barkley se presenta como la estrella más representativa en activo de la NBA. Este hecho quiso ser aprovechado por **Accolade** para lanzar su primer cartucho baloncestístico. El juego utiliza la misma concepción básica de los dos títulos de **Acclaim**, aunque con un innegable toque de *play ground*. La presencia del increíble NBA JAM relegó este juego a un segundo término.

16 MEGAS ■ ACCOLADE



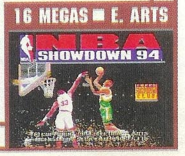
7|8

NBA SHOWDOWN'94



La cuarta entrega de la saga iniciada por **EA** con LAKERS VS. CELTICS llega al mercado de forma casi simultánea al cartucho de **Konami**. Las características de la serie se mantienen, aunque por primera vez se deja a un lado el nombre de los finalistas de la NBA. La influencia de TECMO NBA se deja notar con aspectos, como la inclusión de 27 equipos, de la temporada completa y de jugadas ensayadas. Como novedad, la posibilidad de crear nuevos equipos.

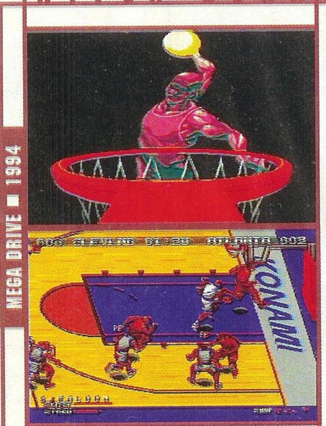
16 MEGAS ■ E. ARTS



8|4

HYPER DUNK

MEGA DRIVE ■ 1994



Cuando NBA JAM sólo había empezado a sorprender a propios y extraños, aparece un nuevo programa avalado por la hasta entonces prestigiosa **Konami**. Nadie podía esperar un resultado tan pobre. Este intento por crear un baloncesto cinco contra cinco se quedó en una sucesión de fornidos calvos corriendo de un lado al otro de la cancha. Para colmo, una diminuta pelota es objeto de lanzamientos que parecen más bien de balonmano. Toda una pesadilla.

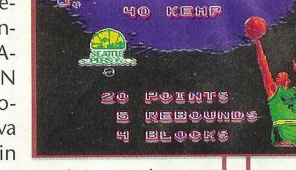
16 MEGAS ■ KONAMI



3|8

NBA ACTION

MEGA DRIVE ■ 1994



Tras dos años, **Sega** vuelve a sorprender con una nueva concepción del baloncesto para consola. Tampoco llegó a España. En el nuevo juego se nota la influencia de DAVID ROBINSON en aspectos como la perspectiva isométrica. Sin embargo, el aumento de megas ha permitido que la rotación a media pista sea mucho más suave, a la vez que se incluyen equipos formados por las leyendas de la liga profesional americana.

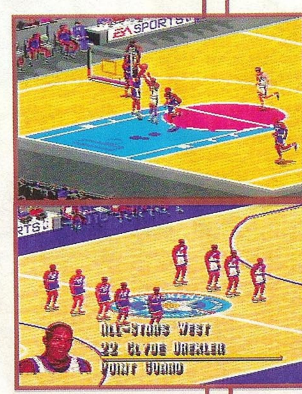
16 MEGAS ■ SEGA



8|9

NBA LIVE'95

S NES – MD ■ 1994



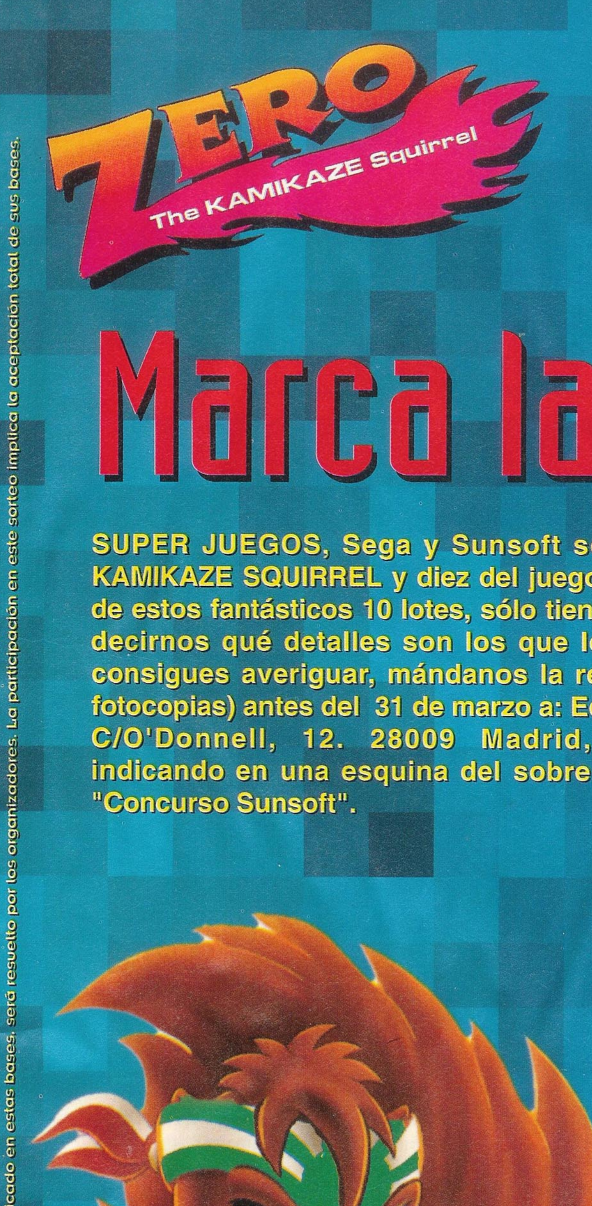
Electronic Arts no se conforma con actualizar sus antiguos lanzamientos. En este juego los cambios son radicales: incorpora la perspectiva isométrica e impresionantes gráficos y sonido. Mantiene las opciones de NBA SHOWDOWN'94.
El éxito del cartucho demuestra que es el mejor simulador de baloncesto cinco contra cinco.

16(MD) 12(SN) MEGAS

E. ARTS



9|6

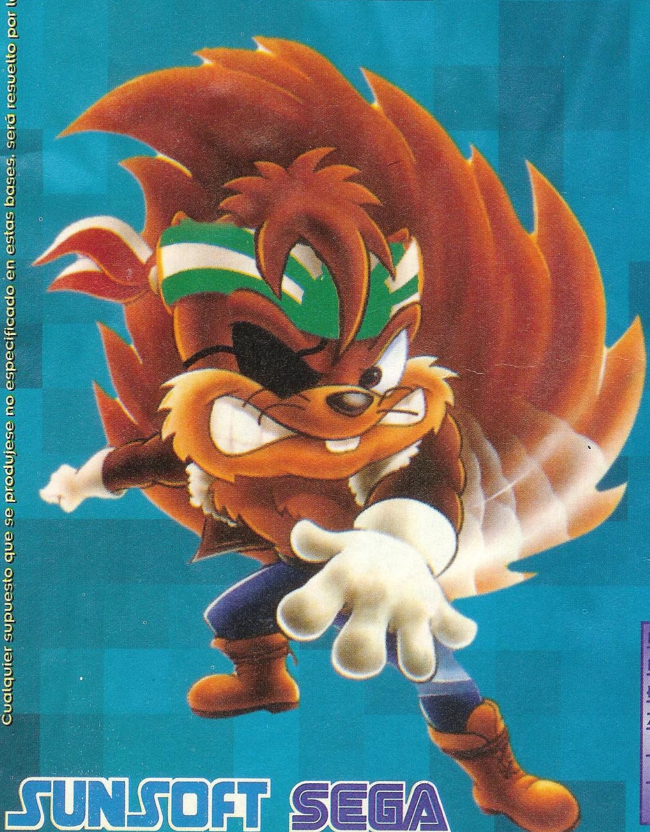


AERO THE ACRO-BAT 2

MEGA DRIVE

Marca la diferencia

SUPER JUEGOS, Sega y Sunsoft sortean diez cartuchos del juego de ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL y diez del juego de AERO THE ACROBAT 2. Si quieres ganar uno de estos fantásticos 10 lotes, sólo tienes que fijarte muy bien en estos dos personajes, y decirnos qué detalles son los que le sobran a Zero y cuáles le faltan a Aero. Si lo consigues averiguar, mándanos la respuesta con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de marzo a: Ediciones Mensuales S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Sunsoft".





NOMBRE:	APELLIDOS:
DOMICILIO:	POBLACION:
PROVINCIA:	C.P.: TEL.:
ZERO: 1	AERO: 1
2	2
3	3
4	4

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

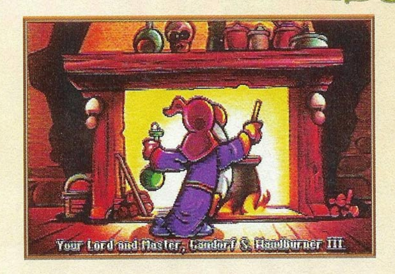


TODOS LOS QUE DISPONGAIS DE UN CDI, AGARRAOS FUERTE. SI BURN: CYCLE OS DEJO FASCINADOS EN EL GENERO DE LA AVENTURA, THE APPRENTICE TIENE LA SUFICIENTE CALIDAD PARA CONVERTIRSE EN SU EQUIVALENTE DENTRO DEL MUNDO DE LAS PLATAFORMAS.

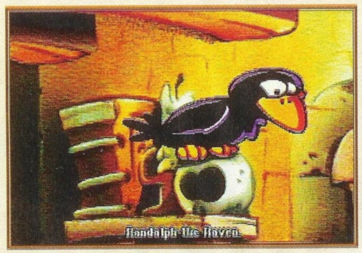
C*Di* siempre se ha distinguido por la calidad de sus gráficos y por su increíble resolución en pantalla. Así, la mayoría de los juegos de este sistema sobresalen especialmente por su aspecto. Sin embargo, el género principal del que se nutren las consolas (las plataformas) había quedado un tanto al margen. Exceptuando el más que interesante HOTEL MARIO, no había ningún título que nos recordase a algún clásico de plataformas para **Amiga**, ***NES*** o ***Master System***. Como podéis observar, conjugamos los verbos en pasado porque tenemos entre manos el mejor lanzamiento de plataformas que podéis encontrar en el amplio catálogo para el ***CDi*** de **Philips**. **THE APPRENTICE** posee el scroll, el desarrollo, la solidez, la vistosidad y las impresionantes animaciones que cualquier título de plataformas consagrado envidiaría.

De hecho considero un error, por parte de **Philips**, no haber dado una dimensión superior a Marvin, el protagonista del juego, ya que este personaje posee la suficiente categoría para transformarse en la mascota de este soporte, al mismo nivel que Mario es para **Nintendo** o Sonic para **Sega**. Esta aseveración os puede hacer ver a las claras la entidad que tiene este nuevo lanzamiento. Para mí, y para muchos que tengan la posibilidad de disfrutar con este *CD*, **THE APPRENTICE** es probablemente la mejor alternativa lúdica para los que desean ver en este formato juegos de consola puros. El juego está compuesto por seis extensos y complejos niveles. Cada uno de ellos tiene tres fases, que Marvin deberá completar antes de que transcurran diez minutos. Una vez hecho esto, tendrá que enfrentarse al inevitable jefe final. En cada nivel dispondremos de diferentes habilidades y

PERSONAJES









INTRO







POR ARTE

MEDIEVAL TOWER



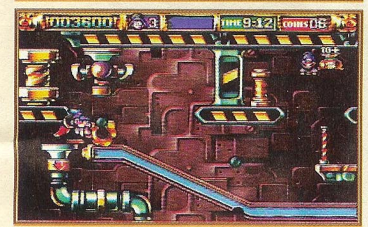




HI-TECH TOWER













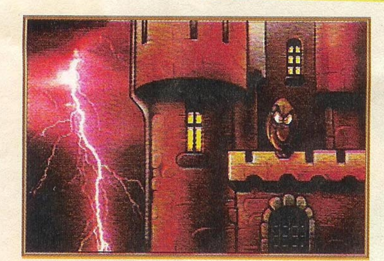
THE WELL

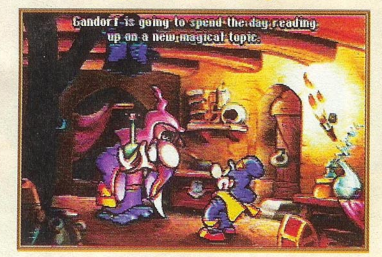






INTRO







Como es habitual en las intros del CDi, la calidad gráfica de este nuevo título está cuidada al máximo.

DE MAGIA




BONUS



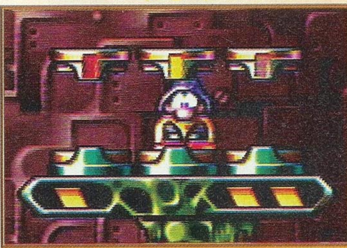
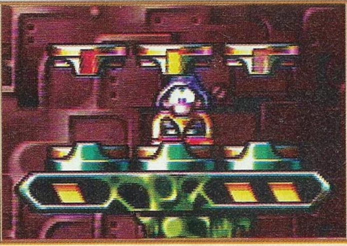



BANDERA



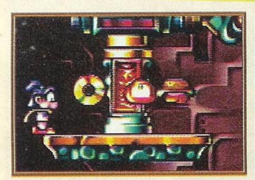
Estas banderas nos permiten salvar nuestro avance. Si perdemos una vida, reiniciaremos la partida desde la última.

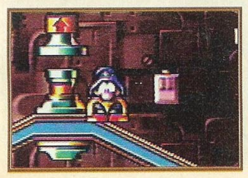
TRANSPORTADORES

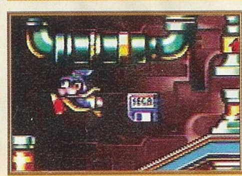
En la Torre Hi-Tech encontraremos estos artilugios que nos llevarán a distintos lugares de la fase. Cada uno tiene su llave.

VIDEOJUEGOS

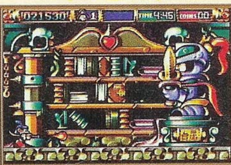


A lo largo del juego nos toparemos con items que recordarán el mundo de los videojuegos. Aquí podéis ver un joystick, un ratón de Amiga, una Game Boy, un CD ROM y un disquete de Sega. Hay más sorpresas.



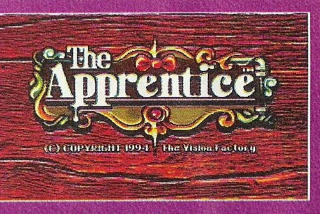
ENEMIGOS


armas, como una varita mágica, una pistola de agua, bolas de goma o unas flechas. Los decorados de cada fase son, a pesar de la semejanza en sus fondos, realmente soberbios. La Torre Medieval, la Torre de Hielo, el Pozo, la Torre Hi-Tech, la Torre Desierta y la Torre de los Juguetes son sus denominaciones.

Por supuesto, y como todo buen juego de plataformas, tiene sus items correspondientes y un elenco de enemigos soberbio. Pero lo que más agradará a los usuarios es el increíble ajuste de la dificultad. En definitiva, **THE APPRENTICE** es un gran cartucho que alcanza niveles épicos de jugabilidad. Repito, lástima que la desbordante personalidad de Marvin se halla desaprovechado.

THE SCOPE



PHILIPS MEDIA	
VISION FACTORY	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89

▲ Los personajes gozan de unas animaciones de lujo inéditas en CDi.

▼ Como suele ser habitual en este soporte, un solo plano de scroll.

MUSICA 94

▲ De las mejores músicas que podrás escuchar jamás en un videojuego.

▲ La música de las escenas interfase es sencillamente perfecta.

SONIDO FX 89



▲ A pesar de leerlas directamente del CD, no se nota ningún retraso.

▲ Los efectos son, además de graciosos, de una gran calidad.

JUGABILIDAD 92



▲ En pocas ocasiones, un juego te enganchará tanto como THE APPRENTICE.

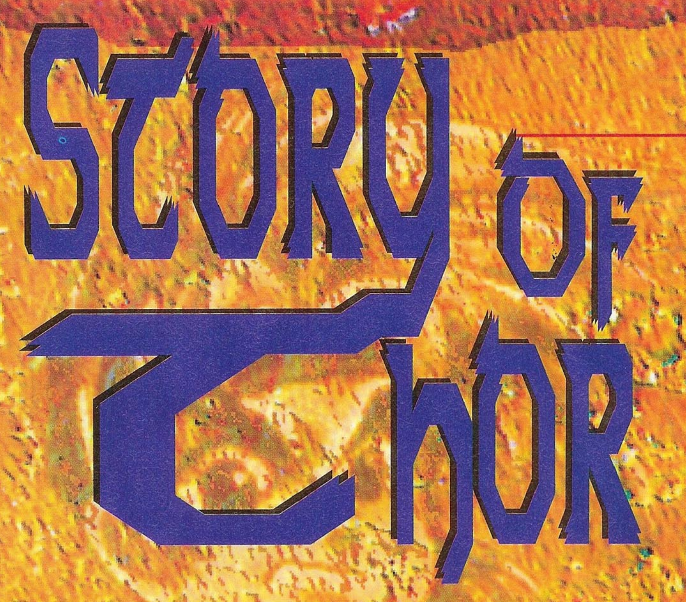
▲ Con un scroll así, da gusto estar durante horas delante de la pantalla.

GLOBAL 91

Los detractores del CDi tienen en este juego un buen motivo para cambiar de opinión. Los que dudaban de la posibilidad de que este soporte tuviera un juego que igualase las capacidades plataformeras de otras máquinas especializadas en este género, pueden ir mordiéndose la lengua. THE APPRENTICE es un juego sobresaliente para el sistema de Philips.







A bordo de una canoa, el joven Alí está dispuesto a iniciar la aventura de su vida. Pretende encontrar un brazalete de oro para conseguir fortuna y gloria. Lo que no sospecha es que el destino de las tierras de Oasis está en sus manos. La batalla definitiva ha comenzado.

Posiblemente el nombre de **Ancient** no sea muy conocido. Pero si os digo que es un equipo de programación formado por gente del **Team Streets of Rage** y el **Shinobi Team**, la cosa cambia ya que todo buen usuario de ***Mega Drive*** tendrá predilección por estas sagas legendarias. Estos geniales programadores han creado uno de los juegos más espectaculares de los últimos tiempos. **STORY OF THOR** cautiva desde el primer momento. Mezclando ideas de títulos como ZELDA con conceptos básicos de cualquier *beat'em up*, **Ancient** ha demostrado que las consolas de 16 bits no están muertas, sino que continúan vivas y en constante evolución. El objetivo del juego es bastante simple, puesto que nos dirigiremos al lugar indicado por una banderita situada en el mapa. Una vez allí, deberemos localizar al enemigo de final de fases y acabar con él. Después de destruir a este individuo, tendremos que atrapar un objeto pa-





EFREET

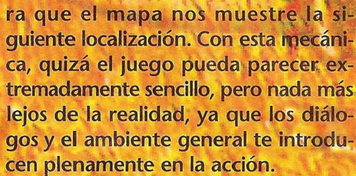





SERPIENTE

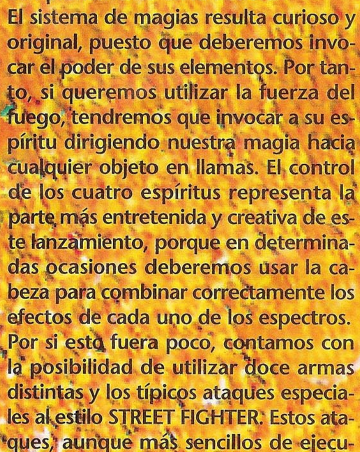




ra que el mapa nos muestre la siguiente localización. Con esta mecánica, quizá el juego pueda parecer extremadamente sencillo, pero nada más lejos de la realidad, ya que los diálogos y el ambiente general te introducen plenamente en la acción.

El sistema de magias resulta curioso y original, puesto que deberemos invocar el poder de sus elementos. Por tanto, si queremos utilizar la fuerza del fuego, tendremos que invocar a su espíritu dirigiendo nuestra magia hacia cualquier objeto en llamas. El control de los cuatro espíritus representa la parte más entretenida y creativa de este lanzamiento, porque en determinadas ocasiones deberemos usar la cabeza para combinar correctamente los efectos de cada uno de los espectros. Por si esto fuera poco, contamos con la posibilidad de utilizar doce armas distintas y los típicos ataques especiales al estilo STREET FIGHTER. Estos ataques, aunque más sencillos de ejecu-



ESCORPION





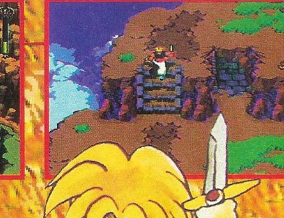

Esta mezcla de arácnido y escorpión es el primer enemigo que hallarás. Atención a sus tenazas, ya que os puede destrozar alguna vértebra.

ES UNA JOYA





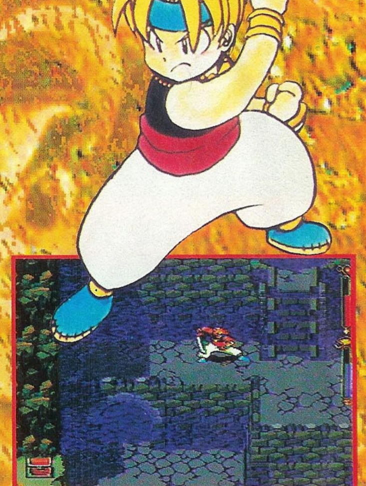




DRAGON

Esta bestia se ha comido 20 kilos de chile, porque esta que echa fuego. Solo espera la menor oportunidad para golpear a sus rivales.

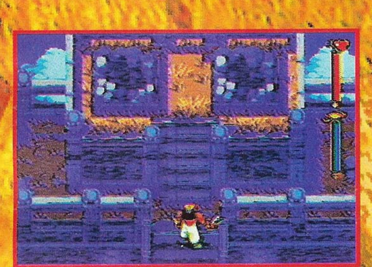








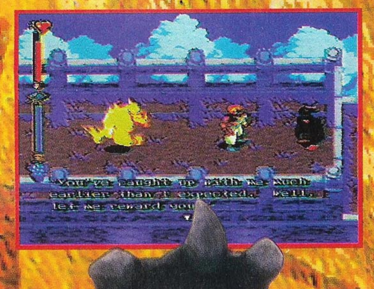




DYTOON

Esta simpatica hada tiene el poder de transformarse en torbellinos de agua para absorber a todos los enemigos. Cuidado con las apariencias.









tar, varían en virtud de la estrategia utilizada. Otro de los hechos que destaca poderosamente es la detallada animación de los sprites protagonistas. Los fondos, además de estar magníficamente dibujados, contienen multitud de detalles de buen gusto y simpatía. Por ejemplo, podremos observar como los pájaros revolotean por el campo o las abejas zumban en nuestros oídos.



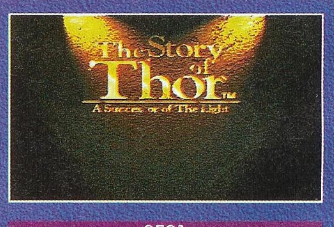


MAPA



MAGO





SEGA
ANCIENT
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

SHADOW



TRAMPA







GRAFICOS

▲ Las animaciones de todos los personajes son excepcionales.

▲ Los fondos y, sobre todo, los enemigos de final de fase son exuberantes.



MUSICA

▲ Yuzo Koshiro vuelve a deleitarnos con espectaculares melodías.

▲ El sistema musical empleado te introduce de lleno en la acción.



SONIDO FX

▲ Por fin un cartucho de Mega Drive utiliza el estéreo en los FX.

▼ La calidad de algunos efectos de sonido deja bastante que desear.



JUGABILIDAD

▲ La mezcla de aventura con beat'em up es un sabio cóctel.

▼ En el fondo, no es más que un STREETS OF RAGE con mucho texto.



Este cartucho cuenta con uno de los enemigos más impresionantes que jamas hayamos visto en ***Mega Drive***. **STORY OF THOR** significa la vuelta a la gloria de Yuzo Koshiro, uno de los grandes compositores musicales para consola, a los 16 bits de **Sega**. En esta nueva producción, Yuzo ha recuperado de nuevo su esplendor, desarrollando un sistema musical prácticamente interactivo, que sigue las pautas del método *Imuse* desarrollado por **LucasArts**. Así, el juego no tiene siempre la misma melodía, sino que cambiaconstantemente añadiendo la tensión necesaria al desarrollo. Posiblemente, estamos ante el primer cartucho de ***Mega Drive*** en el que se ha empleado el estéreo en los efectos de sonido. De este modo, escucharemos perfectamente el ruido lejano de unas cataratas o el sonido de nuestra ballesta. **STORY OF THOR** es una de las sorpresas del 95. Este título encantará a todos los usuarios y, además, está traducido al castellano.

THE PUNISHER

GLOBAL 94

No podía comenzar mejor el año esta compañía nipona. Esta frenética aventura está dotada de unos excelentes gráficos y de una banda sonora de lujo, que encandilará a los amantes de la acción sin límites. Sin duda, estamos ante uno de los lanzamientos cumbres para el año 1995. STORY OF THOR es un título que no debe faltar en tu ludoteca.

La guarida del dragón



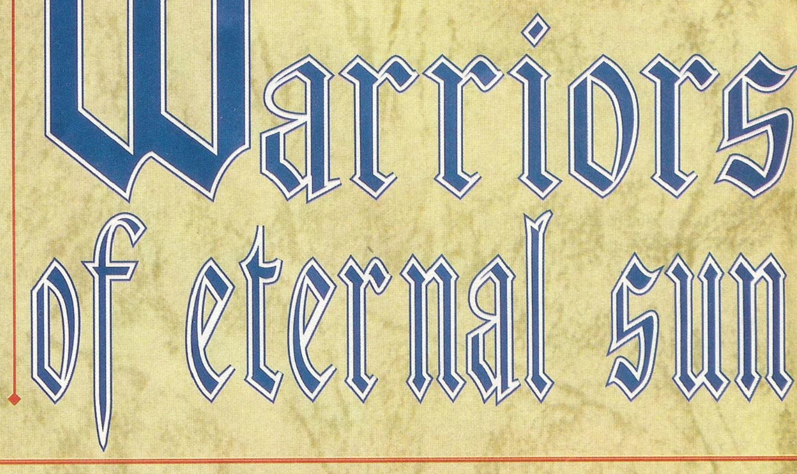




Considerado como clásico entre los clásicos, DUNGEON AND DRAGONS (DRAGONES Y MAZMORRAS en nuestro país) es uno de los primeros juegos de rol que salieron al mercado. Su éxito fue tan espectacular que algunos, incluso, se preguntan qué sería de este género sin DUNGEONS AND DRAGONS. La respuesta es complicada, pero probablemente los RPG no existirían tal y como los conocemos actualmente.



Desde lo alto de los muros del castillo observas como rugen los ejércitos goblins que sitian la fortaleza. Hueles el humo de cientos de antorchas que los invasores queman en el exterior. Los goblins gritan, agitando las cabezas de tus compañeros perdidos en la punta de sus lanzas. Las interminables semanas de lucha por la defensa de las tierras de Duke han dejado un rastro impresionante de cadáveres, en el que se mezclan vísceras y cuerpos humanos.
Los ejércitos de aquellos parajes han sido derrotados. Todo lo que queda es ese castillo, y pronto caerá en manos de las criaturas del mal.
Con un grito que te congela la sangre, los goblins lanzan el ataque definitivo al fortín, abalanzándose en masa contra los muros y aniquilando a los heridos defensores. Levantas la espada dispuesto a morir en la acometida pero, de repente, una brillante luz te ciega. Un trueno ensordecedor ahoga los gritos de monstruos y humanos. Algo tira de ti, y súbitamente caes. Seguramente morirás al chocar con las empedradas calles de la ciudad, pero algo extraño sucede, y la caída se detiene. Abres los ojos y no das crédito a tus sentidos. El castillo está situado en una extraña tierra, en un valle situado entre muros montañosos bañados por un sol rojo. Los goblins han desaparecido, aunque tus compañeros están milagrosamente vivos. Te has librado de una muerte certera a manos de estos terribles in-













WARRIORS OF ETERNAL SUN es un juego de rol, que se desarrolla en una perspectiva cenital y forzada.









dividuos. Sin embargo, ahora te preguntas qué destino te aguarda en aquel lugar inhóspito. La respuesta no se hará esperar, ya que los monstruos que habitan estas tierras atacan continuamente el castillo. Aunque hasta ahora ninguna ofensiva ha surtido efecto, los monstruos van ganando experiencia. Ahora, es el momento de reunir a los más valerosos hombres de tus tropas para comenzar un épico viaje. La supervivencia de tus súbditos depende de la rapidez con la que resuelvas los misterios del valle.

En el año 1992 hacia su aparición en ***Mega Drive***, por primera y última vez hasta ahora, un producto con licencia oficial de DUNGEONS AND DRAGONS. Con el nombre de **WARRIORS OF ETERNAL SUN** aparecía uno de los pocos juegos de rol cien por cien. Contiene todos los aspectos de un auténtico *RPG*, desde la creación de personajes, hasta las batallas por turnos. El juego se desarrolla con una vista cenital y forzada, similar a la utilizada en la saga de **ULTIMA**, alternando también con fases en primera persona al más puro estilo del popular **DUNGEON MASTER**.

THE PUNISHER







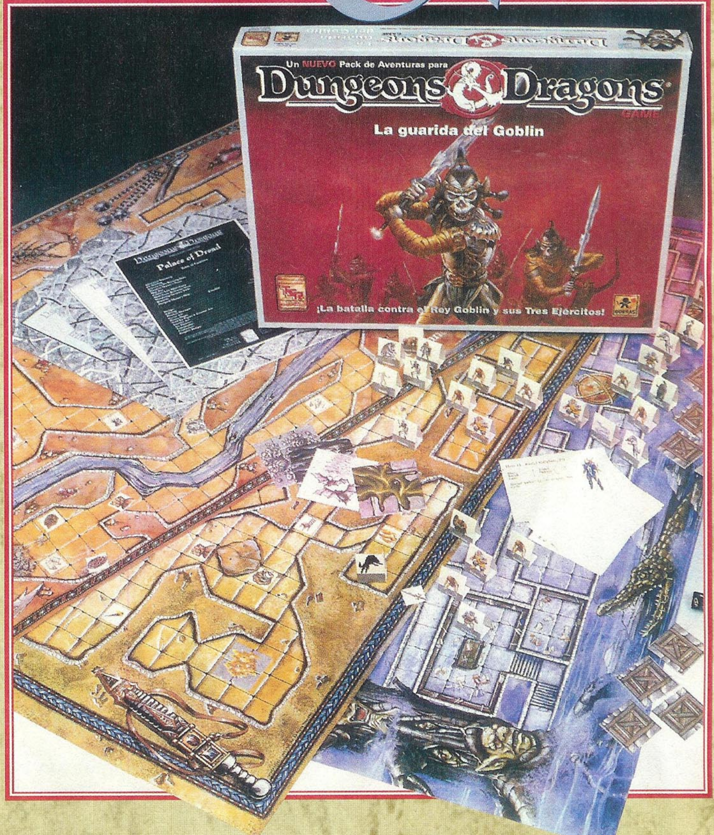


La guarida del dragón



Hace unos meses os hablamos del juego DUNGEONS AND DRAGONS y de sus apasionantes módulos, LA GRIETA DEL TRUENO y EL MISTERIO DE LA ESPADA DE PLATA. En este número analizaremos el resto de los complementos que forman esta popular serie.





❖ EL CUBIL DEL DRAGON

Un módulo que permitirá a los jugadores ser poderosos guerreros, habilidosos magos, agudos elfos y un sinfín más de carismáticos personajes.

❖ LA GUARIDA DEL GOBLIN

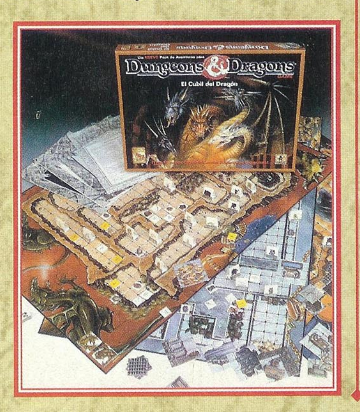
Una campaña con tres aventuras distintas en las que los jugadores, encarnando a sus personajes preferidos, se enfrentarán al monarca goblin y a sus tres ejércitos.

❖ LA RUINA DEL CUERVO

Una aventura sin precedentes para recuperar el cetro mágico, que está en poder de Raven, el nuevo y temible líder de los goblins.

❖ EL CABALLERO DEL TRITON

La fortaleza de Kraal, un poderoso bastión situado en un recóndito paraje, ha desaparecido del mapa. Sus escasos restos guardan el increíble secreto de su inesperado hundimiento. ¿Cuál es el enigma que esconden estas inexploradas ruinas? Prepárate a explorar un auténtico mundo submarino, si quieres resolver el misterio de este apasionante módulo.



❖ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER

Constituye el accesorio ideal para todos los directores de juego. Es muy fácil de interpretar, y ayuda a agilizar cualquier partida de DUNGEONS AND DRAGONS. También servirá de *chuleta* para resolver tus dudas sobre las reglas que aparezcan durante la dirección de la partida. Además incluye una nueva aventura, situada en una tenebrosa mazmorra, en la que los aventureros se verán forzados a descubrir una puerta entre la Grieta del Trueno y el Mundo de Mystara .

❖ ENCICLOPEDIA DE INSTRUCCIONES

Es un accesorio pensado para los guerreros que quieran ampliar y mejorar el desarrollo de sus partidas.
Contiene las reglas completas de la popular serie, todas las directrices para crear tus propios personajes, listas de armas y equipo, nuevos escenarios y las reglas para adaptar el **DUNGEONS AND DRAGONS** básico a la versión avanzada. Todo un prodigio.



SE BUSCA

SUPER JUEGOS, Sega y Disney sortean diez estupendos lotes de el espectacular juego Bonkers de Mega Drive con cinco camisetas de los personajes más famosos de la compañía Disney. Si quieres conseguir uno de estos lotes, sólo tienes que decirnos qué diferencias hay entre el dibujo 1 y el dibujo 2 y mandar la respuesta junto con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias)antes del dia 31 de marzo a: Ediciones Mensuales S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Bonkers".





SEGA Disney's MEGA DRIVE

DIFERENCIAS	1
2	3
4	5



NOMBRE:	APELLIDOS:
DOMICILIO:	POBLACION:
PROVINCIA:	C.P.: TEL.:

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

TORNEO DE MAESTROS

GREAT HOLES

Para la presentación en nuestro país de la consola MD 32X, los rectores de Sega ataron bien los cabos, y se aseguraron de que los primeros títulos fueran del gusto de la gran mayoría de los jugadores. Ahora llega la segunda oleada de títulos con el difícil reto de conseguir las mismas notas de calidad.

Dentro de esa hipotética lista de lanzamientos, **GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES** será el primer simulador golfístico que podremos disfrutar durante los próximos meses en nuestras ***MD 32X***. Más adelante, y sin que conozcamos aún la fecha de presentación, llegará TEE OFF de **Core**, un programa con una concepción diferente y con una impecable realización gráfica.

G. M. 36 GREAT HOLES de los desconocidos **Flashpoint Productions**, tiene como principal virtud su afán por reflejar con el mayor realismo posible todo lo que puede acontecer sobre un campo de golf. Por tanto, no será extraño que nuestra bola salga despedida en otra dirección, tras botar en un desnivel del terreno o después de que las ramas de un árbol frenen su trayectoria casi en seco. Estas trampas naturales y otras tradicionales, como bancos de arena o los desesperantes lagos, son parte fundamental de los diferentes recorridos que componen las seis modalidades de juego. Para los aficionados a los programas plagados de incomodidades, **36 GREAT HOLES** será una excelente piedra de toque. Los atracos de la máquina son de libro, y acabar bajo par una labor casi matemá-

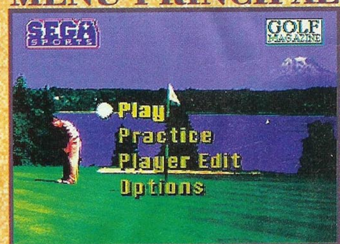
TORNEOS



CAMPOS



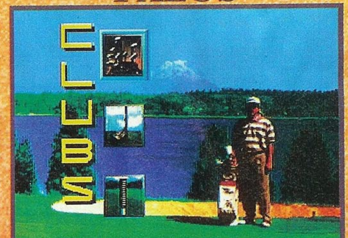
MENU PRINCIPAL



CLASIFICADO

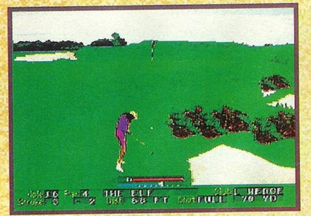
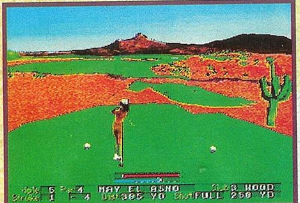
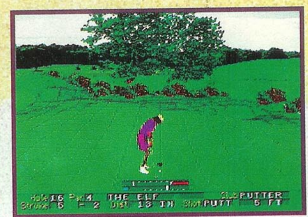
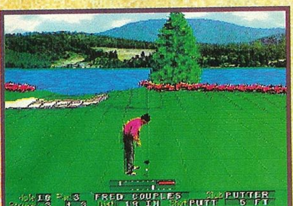


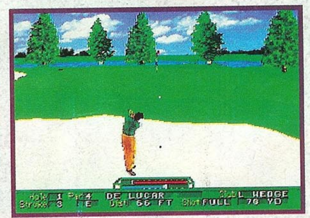
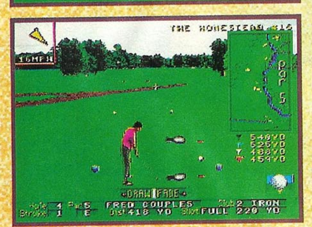
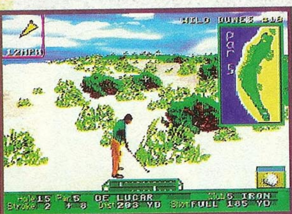
PALOS



OPCIONES



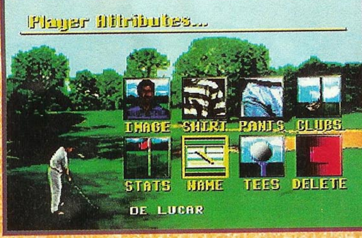






SEGA SPORTS
FLASHPOINT PRODUCTIONS
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-8
VIDAS ◆ 0
TORNEO ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

•••• CREAR JUGADORES ••••

Con esta opción podrás establecer la fisonomía y bautizar al jugador con el nombre que más te agrade. Así, te identificarás mejor con él.

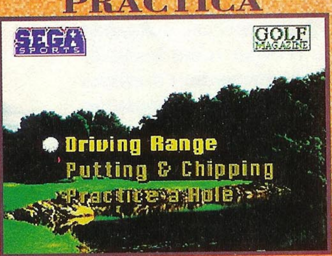




ESTADISTICAS



PRACTICA



tica. El diseño gráfico de los campos, aunque sea bastante rico en detalles y agradable a los ojos, puede parecer demasiado frío para la gran mayoría de los amantes a este género. Sin alardes de cámaras, desde varias perspectivas y con un seguimiento de la bola en su avance a través de una pequeña pantalla, la única toma posterior sólo puede ser considerada como un tanto limitada. Los cuadros de controles e indicadores de pantalla son muy similares a los de otros programas, por lo que no plantearán ningún problema (sólo los lógicos del cálculo de fuerza y dirección).

La gran novedad de este lanzamiento reside en la opción Custom Course, en la que podremos hacer nuestro propio recorrido seleccionando, entre todos los existentes, el número de hoyos que deseemos. El nuevo título de **Sega** es un juego en línea con los clásicos. Es poco espectacular, efectivo y con una dificultad ideal. Para ser el primero no está mal, aunque no aporta gran cosa a lo ya conocido en los 16 bits.

DE LUCAR

GRAFICOS

▲ Correcto y funcional diseño de los recorridos.

▼ Una única perspectiva, y nada espectacular.



MUSICA

▲ Las clásicas melodías tienen un aire familiar. Parecen sacadas de algún programa de billar.



SONIDO FX

▲ Los comentarios de Fred Couples y un impecable sonido de la bola.

▼ Fred se repite demasiado.



JUGABILIDAD

▲ Las trampas y la tendencia al hurto descarado de la máquina nos aseguran muchas horas de juego.



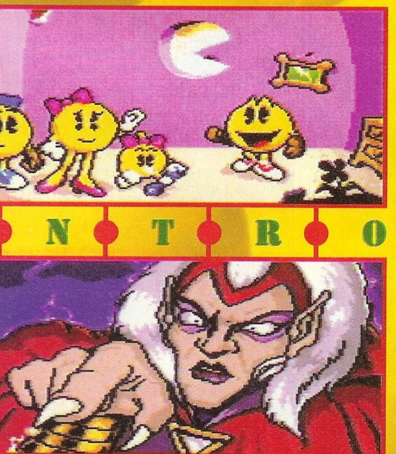
GLOBAL

83

Para justificar su presencia, un juego de MD 32X debe marcar claras diferencias con otros programas de inferior capacidad. G. M. 36 GREAT HOLES, pese a su indudable calidad, no transmite una sensación de poderío, y resulta desangelado. Es bueno, pero demasiado elemental.



El legendario PAC MAN puede presumir de ser uno de los padres de los videojuegos modernos. La gran cantidad de aventuras en que ha participado este personaje no impide que recordemos con cariño el primer título que protagonizó y que, cualquier usuario que se precie, debe tener en su ludoteca. Por desgracia, la mayoría de estos juegos no poseen un alto nivel de calidad, puesto que son pobres producciones que sólo explotan la imagen



ATRAPADO EN EL TIEMPO

PAC-IN-TIME

EL POPULAR PERSONAJE REGRESA AL MUNDO DE LAS CONSOLAS PERO, COMO EN LAS ULTIMAS ENTREGAS, SU APARICION ESTELAR NO RESULTA DEMASIADO AFORTUNADA. EL COMPLICADO DESARROLLO DE PAC IN TIME DISMINUYE CONSIDERABLEMENTE SU JUGABILIDAD. SIN EMBARGO, EL PROTAGONISTA CONSERVA SU CARISMA TRADICIONAL EN UN JUEGO QUE DESTACA POR EL APARTADO GRAFICO.

de este simpático héroe. Esta última entrega, **PAC IN TIME**, es una nueva entrega de lo que estamos denunciando. Este cartucho intenta mezclar varios sistemas de juego y, a su vez, dotar al desarrollo con ciertas dosis de puzzle. El resultado final es un juego donde las primeras partidas pueden llegar a gustar, aunque posteriormente teminará aburriendo al jugador con toda seguridad.

Este lanzamiento mezcla elementos del primer programa que protagonizó (el famoso comecocos), obligando al jugador a recoger todas las bolas amarillas que se encuentran dispersas por el escenario. Después de conseguir el objetivo, se abrirá la puerta que da acceso al siguiente nivel. Esto, por supuesto, no resultará tan fácil, ya que tendremos que hacer uso de los cua-



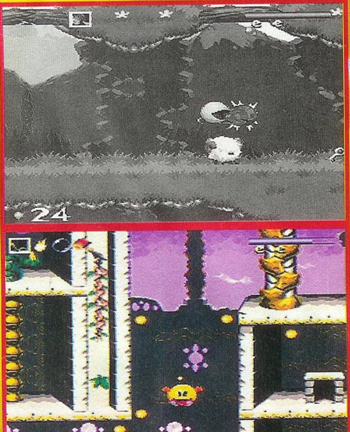
ENEMIGO FINAL



Antes de pulverizar al enemigo final con nuestro disparo, deberemos quitar el tapón que se encuentra en el fondo de la estancia. De este modo, el agua se irá por el desagüe. Ya sólo queda empujar la piedra para abrir la trampilla de la habitación.







tro items que Pac Man puede usar, y que atrapará cuando se introduzca por alguno de los aros de color enclavados en cada nivel. Cada uno de estos items otorga una característica especial a nuestro personaje, como sumergirse en el agua, utilizar una liana con la que encaramarse a determinadas plataformas, destrozar con un mazo todo lo que se ponga en nuestro camino o lanzar unas bolas de fuego para acabar con los enemigos. El empleo de estos objetos resultará fundamental porque, si no lo hacemos en el orden correcto, podremos acabar atrapados en alguno de los 50 niveles del juego. Este dato, que en un principio puede resultar divertido, con el tiempo se irá tornando bastante pesado, aumentando el aburrimiento proporcional-

OPCIONES



PACMAN


AGUA


CUERDA

FUEGO

MAZO

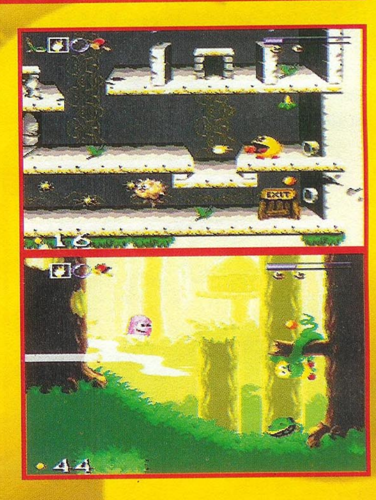
Pac Man puede realizar cuatro tipos de acciones: nadar, disparar, balancearse del extremo de una cuerda, y golpear con un mazo a obstáculos y a enemigos.

Las puertas conducen a la salida, mientras que los aros aportan a Pac Man armas.

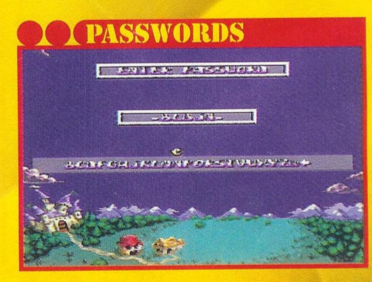


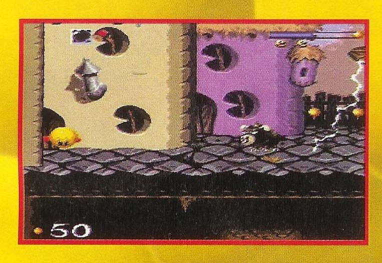
PUERTAS


AROS



PASSWORDS









mente al nivel en el que nos encontremos. El resto del juego cumple con las expectativas deseadas, contribuyendo a mejorar un título que falla en sus más básicos planteamientos.

El mundo de los videojuegos está lleno de lanzamientos como este **PAC IN TIME**. Estamos ante un juego que busca agradar al usuario, complicando en exceso el desarrollo de un juego que no lo necesita. Si en lugar de inventarse el enredo de los items, hubiesen dejado sólo el apartado en el que debemos recoger las bolas amarillas el juego habría sido bastante más divertido. **PAC IN TIME** confirma una vez más que lo genial es, casi siempre, lo más simple. Por desgracia, esta máxima no suele cumplirse en la mayoría de los productos que inundan el mercado.

J.C. MAYERICK

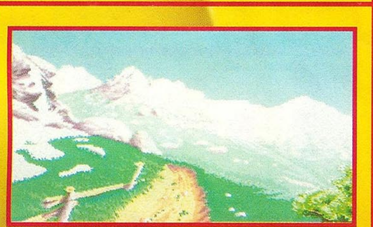


FINAL

Tras acabar con el último enemigo, llegaremos al final. Como todo cuento de hadas que se precie, todo volverá a la normalidad. Pac Man, por supuesto, regresa a casa.

NIVELES

MONTAÑA



En la montaña no encontraremos más problemas que los derivados de la utilización correcta del arsenal de Pac Man. Algún que otro tronco en mal estado y pequeños estanques por los que el protagonista debe desplazarse nadando.

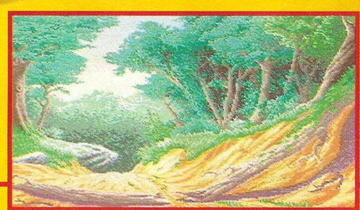




BOSQUE

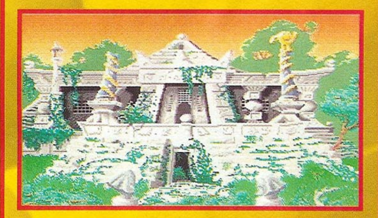


En el interior de los árboles hallaremos extraños huecos por los que Pac Man puede caer. Estos, en la mayoría de los casos, retrasarán la aventura, obligándonos a recorrer partes de la fase que ya habíamos superado anteriormente.





PALACIO

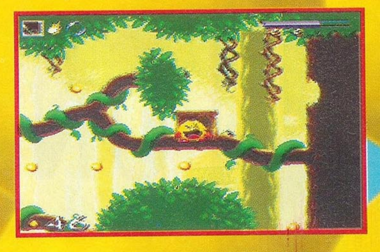


Las típicas trampas, encargadas de velar por la seguridad de los habitantes de palacio, serán nuestros principales obstáculos. Debemos tener cuidado, si no queremos quedar atrapados dentro de alguna fosa inundada con agua.



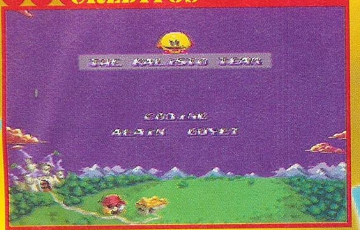




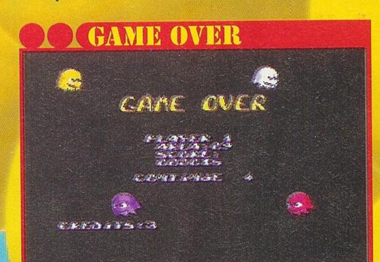


La utilización de los diversos items aparecidos a lo largo del juego resultan fundamental para destruir a los enemigos y para no acabar atrapados en alguno de los cincuenta niveles del juego. La dificultad de este desarrollo puede acabar con la paciencia de cualquiera.

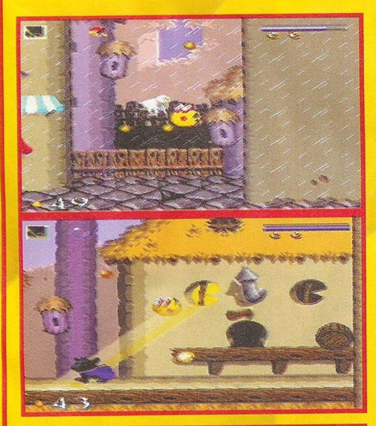
CREDITOS



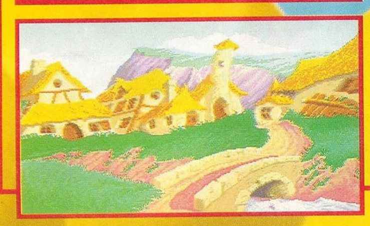
GAME OVER



POBLADO

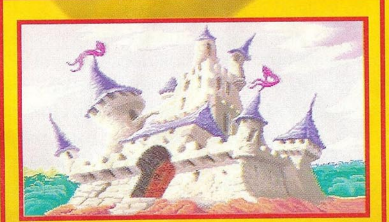


La principal dificultad de los 10 niveles, que se desarrollan en el poblado, la encontraremos en el excesivo número de plataformas que hallaremos en nuestro camino, y que conseguirán que nos perdamos con excesiva frecuencia.





CASTILLO



Rayos de luz que activan trampas y guardianes que se empeñarán en que Pac Man no llegue al nivel 51, donde un horrible enemigo final le espera para dar buena cuenta de él. Este es, sin duda, el momento más espectacular del juego.





NAMCO
MINDSCAPE
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El popular PAC MAN está tan simpático como siempre.

▼ Pese a haber varios escenarios, éstos se repiten constantemente.



MUSICA

▲ La melodía principal del juego resulta bastante pegadiza.

▼ El número de melodías no resulta excesivamente alto.



SONIDO FX

▲ Son muy pocos los efectos que se han programado.

▼ Son bastante simples para el chip de sonido Super Nintendo.



JUGABILIDAD

▲ Un juego con cincuenta niveles es todo un reto para los aficionados.

▼ Lástima que la jugabilidad no sea tan brillante como el resto del juego.



GLOBAL

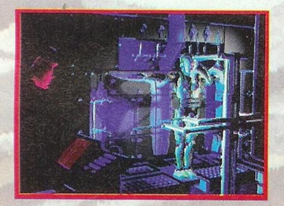
80

La nueva incursión de este personaje en el mundo de los videojuegos ha sido igual de desafortunada que en anteriores ocasiones. La excesiva complicación de su desarrollo (no en la teoría, sino en la práctica) reducen considerablemente la jugabilidad de un cartucho que, con unos conceptos algo más simples, habría cosechado un éxito mayor.

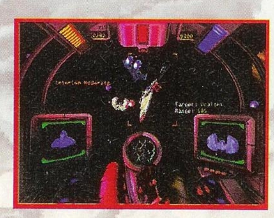


UNA MISION

WING COMMANDER es un juego que, desde su primer lanzamiento en otros formatos, siempre ha tenido el mismo número de seguidores que de detractores. Con esta nueva versión para 3DO del clásico de Origin, se pone de manifiesto, una vez más, esta afirmación. La polémica está servida de nuevo.



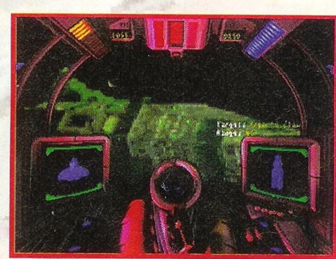






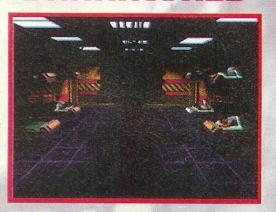
El éxito cosechado por este juego en *PC* radicó más en las innovaciones técnicas que en su jugabilidad. En aquella época tarjetas como la VGA (con 256 colores simultáneos en pantalla) comenzaron a proclamarse como el estandarte futuro de estos ordenadores. El resultado fue que **WING COMMANDER** se convirtió en uno de los primeros títulos que hacían uso de este nuevo hardware, logrando unos resultados más espectaculares que efectivos.

A raíz de esto le llegó el éxito y, como todo programa que alcanza un mínimo de ventas, aparecieron diferentes versiones para todos los soportes. Así, la consola ***3DO*** no podía librarse de un título como **WING COMMANDER**, que en esta última adaptación alcanza los grados de calidad y jugabilidad deseados. Este nuevo lanzamiento combina perfectamente las posibilidades que el ***CD*** brinda: buenas músicas, magníficas intros y unos increíbles gráficos. En esta versión se ha mejorado la jugabilidad, incidiendo en las batallas (principal característica del juego), en las que el scaling de las naves se ha suavizado al mismo tiem-





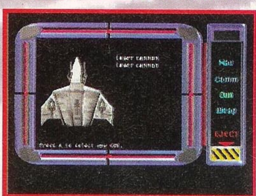
BARRACONES



En esta pantalla podremos guardar hasta ocho partidas simultáneas.



ORDENADOR



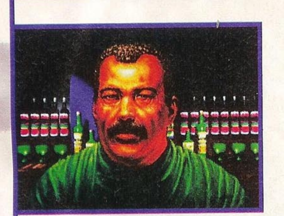
En él encontraremos información sobre la batalla y nuestra embarcación.

DE ALTOS VUELOS



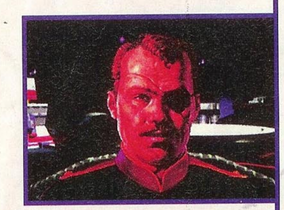




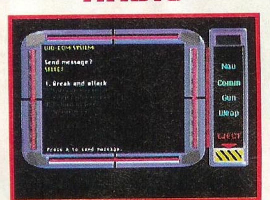


PERSONAJES

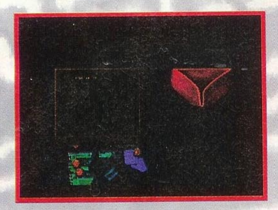
Cada personaje cumple su propia función dentro del juego. De nuestros compañeros recibiremos, además, consejos que nos serán muy útiles a lo largo de toda la aventura.



RADIO

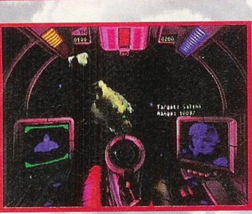


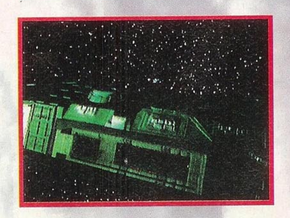
Con ella nos podremos comunicar por igual con amigos y enemigos.











SIMULADOR



En la sala de recreo podremos practicar con el simulador de vuelo.



po que la rapidez se ha ampliado considerablemente. El juego permite almacenar un total de ocho partidas en la RAM no volátil de la *3DO*. También nos otorga la posibilidad de practicar en el simulador que encontraremos en la sala de recreo, donde nuestros compañeros de vuelo nos proporcionarán algún que otro consejo útil. **SUPER WING COMMANDER** para *3DO* es la mejor adaptación de este título. Magníficos gráficos, increíbles músicas y una acción trepidante para un juego que tiene un elevado nivel de dificultad.

J.C. MAYERICK

ELECTRONIC ARTS
ORIGIN
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 30
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 89

▲ Las intros, en alta resolución, están perfectamente realizadas.

▲ El movimiento de las naves.

MUSICA 87

▲ La partitura original ha sido retocada con acierto.

▲ Crean un buen ambiente de acción trepidante.

SONIDO FX 91



▲ De lo mejorcito que hemos visto en 3DO.

▲ No crea ningún conflicto entre música y efectos.

JUGABILIDAD 88



▲ Ha mejorado con respecto a otras versiones.

▼ Su sistema de juego no agradará a mucha gente.

GLOBAL 88

SUPER WING COMMANDER ha salido ileso de su nueva aventura en 3DO. Su trepidante acción y sus magníficas intros y gráficos lo convierten en un título indispensable. La compañía Origin tenía complicado agradar con este título a los usuarios de 3DO, pero lo ha conseguido

ATP TOUR TENNIS

PRIMER SERVICIO

Todos los alicientes de la alta competición y las grandes estrellas de la ATP se encuentran reunidos en este interesante cartucho. De este modo, la compañía Sega pretende seguir su marcha triunfal en el mundo del tenis.

EXHIBICION

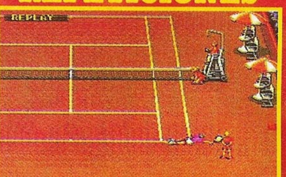


CREAR JUGADOR



SUPERFICIE

REPETICIONES



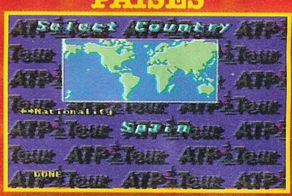
ESTADISTICAS



ATP TENNIS es la tercera incursión de la compañía norteamericana en el apasionante universo de la raqueta. En este emocionante género ya existen seis antecedentes para los 16 bits de **Sega**. Estos simuladores siempre han optado por dos concepciones de juego totalmente diferentes. Así, GRAND SLAM TENNIS apostaba por la jugabilidad al más puro estilo del mítico SUPER TENNIS de ***Super Nintendo***; por su parte, WIMBLEDON adoptaba un estilo de juego mucho más clásico. En la misma línea de este último título, llega para la consola ***Mega Drive*** este nuevo lanzamiento. Este cartucho puede competir en igualdad de condiciones con los últimos títulos aparecidos en el mercado (PETE SAMPRAS TENNIS y IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS). **ATP TENNIS** destaca por la aparición de 32 de las primeras raquetas de la Asociación de Tenistas Profesionales (ATP). Entre estas figuras consagradas se han incluido a los jugadores españoles Sergio Bruguera, Carlos Costa y a los hermanos Sánchez Vicario, que han colaborado decisivamente a elevar la calidad de esta disciplina deportiva en nuestro país. Además, este juego incorpora la posibilidad de intervenir en un torneo para veteranos con la participación de ocho legendarios tenistas como el

TORNEO

PAISES

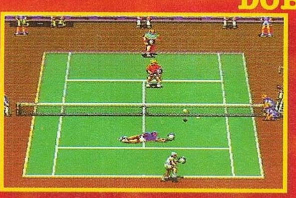


VETERANOS

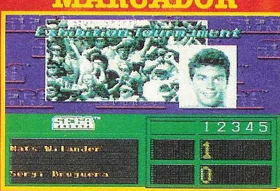
Nastase Smith Ashe

SCROLL

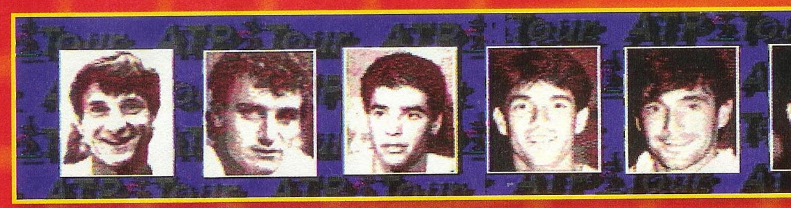
DOBLES



MARCADOR







OPCIONES

GRABAR PARTIDA

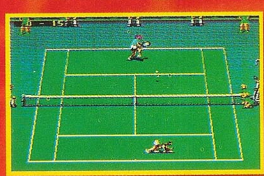


JUGADORES



estadounidense Arthur Ashe, o el rumano Ilie Nastase. Esta opción de incorporar en los nuevos simuladores a los mitos de cada deporte está empezando a ser habitual en los programas de **Sega**, puesto que también ha sido utilizada en NBA ACTION'94 o en GREATEST HEAVYWEIGHTS. Otra alternativa interesante es la de crear un jugador (en el aspecto físico y en el plano técnico) para luchar en los distintos torneos con el fin de obtener el ansiado número uno del ranking internacional. Los sprites son pequeños, pero poseen una impresionante rapidez que se pone de manifiesto tanto en los desplazamientos, como en la potencia de los servicios. El efecto de las bolas altas resulta magnífico, aunque no puede decirse lo mismo del scroll de la pista, que aparece en momentos contados. Cuatro jugadores simultáneos completan un cartucho con el que **Sega Sports** pretende resarcirse de anteriores fracasos.

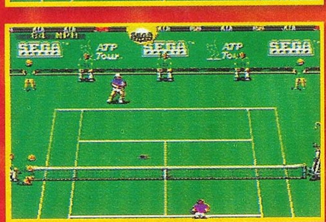
JAVIER ITURRIOZ

















SEGA
SEGA SPORTS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ TORNEO
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Gran rapidez y aceptables digitalizaciones de los jugadores.

▼ El scroll de la pista.



MUSICA

▲ Buenas melodías, que acompañan perfectamente al juego.

▼ Similitud en todos los temas.



SONIDO FX

▲ Este apartado cumple correctamente su fin.

▲ Muchas voces digitalizadas en cada partido.



JUGABILIDAD

▲ La variada gama de golpes y la velocidad de movimientos.

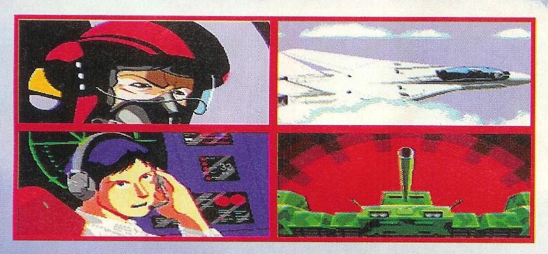
▲ La competición entre veteranos.



GLOBAL 86

La presencia de grandes figuras del tenis de ayer y hoy, y una impresionante velocidad en los desplazamientos son las principales virtudes de este cartucho. Sega retoma otra vez un género que había abandonado después del éxito logrado por GRAND SLAM TENNIS y WIMBLEDON.

TARDE O NUNCA



Hace más de dos años que los usuarios de Super Nintendo tuvieron la ocasión de disponer de este título entre su catálogo de matamarcianos. Por aquel entonces, supuso una gran sorpresa. Ahora llega la versión para Mega Drive con novedades respecto a la primera entrega, aunque sin aportar grandes dosis de originalidad.

THE BERMUDA TRIANGLE











La falta de imaginación es uno de los elementos más característicos de este lanzamiento tardío. Los que jugaron con SUPER SWIV en ***Super Nintendo*** se quejaban de su dureza, aunque en ***Mega Drive*** se acentúa más. Tanto, que resulta imprescindible disponer de un *Action Replay* para pasar del enemigo final de la segunda fase. Resulta triste pensar como una dificultad desmesurada puede echar a perder un cartucho que, a pesar de su carencia de originalidad, tenía detalles que podrían salvarle en una valoración global. El juego

THE DESERT





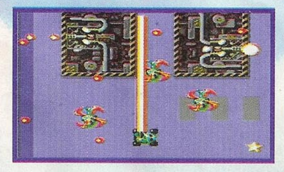




THE ENEMY COMPLEX









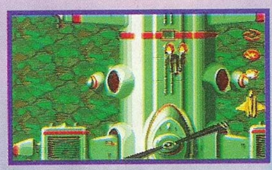
THE JUNGLE





MILITARY AIR-BASE

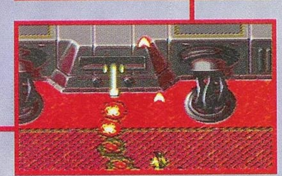




ENEMIGOS





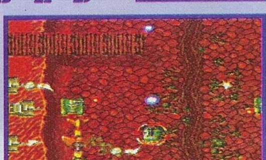




consta de siete fases que nos llevarán por el desierto, la jungla, el Triángulo de las Bermudas, un río, una base militar, un volcán y la central enemiga. Sus características son la gran cantidad de enemigos, los diferentes *power ups* y la divertida opción de dos jugadores simultáneos.

THE SCOPE

THE RIVER-BED





THE VOLCANOES







TIME WARNER
THE SALES CURVE
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Los gráficos mantienen un gran tono.

▲ El scroll es muy correcto, y no hay ralentizaciones

MUSICA

87

▲ Igual de buena que en la versión Super Nintendo.

▼ Se hace pesada a lo largo de todo el juego.

SONIDO FX



▲ Curiosos y efectivos. Cumplen a la perfección.

▼ Los efectos de los distintos enemigos finales.

JUGABILIDAD



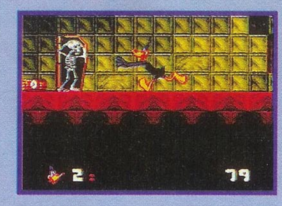
▼ Muy difícil. Además, no hay passwords, ni continuaciones.

▼ Acusa el paso del tiempo.

GLOBAL

79

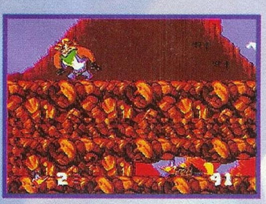
Curioso matamarcianos anunciado desde hace meses. Si en Amiga y Super Nintendo se supo hacer con un hueco entre sus rivales, en Mega Drive llega tarde y mal debido a su insultante dificultad. Interesante sobre todo por la ausencia de matamarcianos entre los más recientes juegos.



¡HASTA LUEGO LU






Las cabezas pensantes del mundo del videojuego parecen vivir obsesionados con nutrir la venas de nuestras consolas con los personajes más famosos de las series animadas. Para confirmar esta tradicional fiebre llega ahora a Mega Drive el palmípedo más chulesco, el genial Pato Lucas.

Daffy Duck in Hollywood

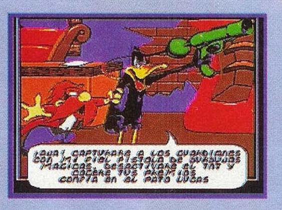
INTRO











Como todo título inspirado en los productos de la Warner, este nuevo lanzamiento cuenta con una introducción digna de cualquiera de sus páginas. Aquí tenéis unas cuantas viñetas con sus textos.

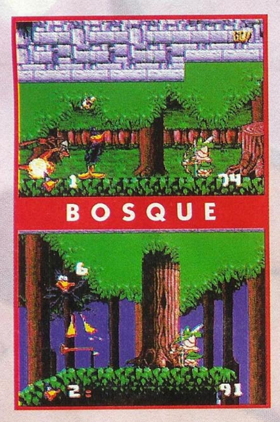
Como otros debutantes en esta consola, el popular personaje de la **Warner** mezcla de una manera decepcionante aciertos con lagunas de difícil justificación. El protagonista destaca por su animación, simpatía y manejabilidad. Los otros personajes de los dibujos, que aparecen esporádicamente, y algunas de la melodías y efectos sonoros constituyen algunos de los puntos fuertes del juego. Todo lo demás es prácticamente un fiasco.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD descuida el apartado gráfico, reiterando por triplicado los escenarios,



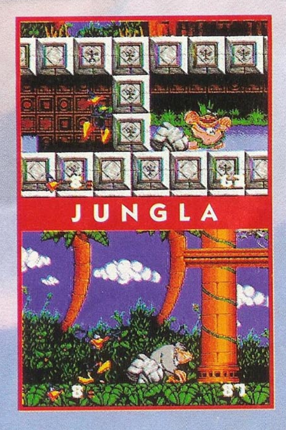
CAS!



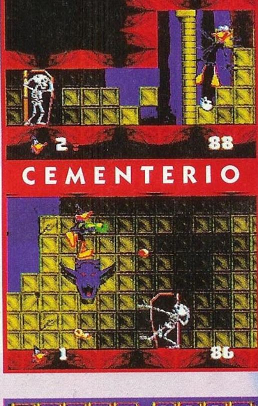


BOSQUE

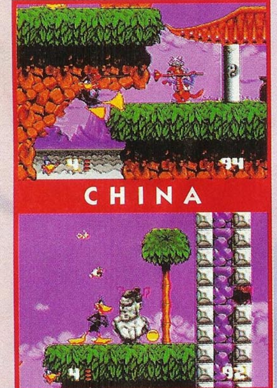
prescinde de la vistosidad de varios scrolles de fondo, repite los enemigos y presenta unos lamentables jefes de final de fase. La mecánica de juego, aunque rápida, peca de elemental y es idéntica



JUNGLA



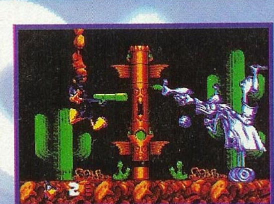
CEMENTERIO

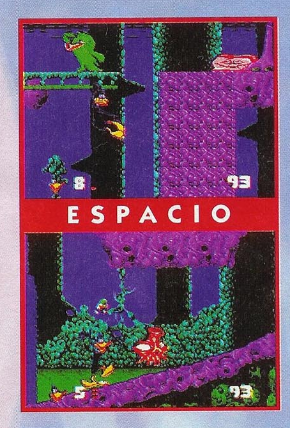


CHINA

de unos niveles a otros. Para evitar que durante la partida caigamos en la monotonía más desesperante mientras buscamos las bombas, los programadores han optado por la vieja solución de eliminar las continuaciones. Este arma es de doble filo, porque puede que no le demos más de una oportunidad. La presencia del Pato Lucas o de otros protagonistas de los dibujos animados no es garantía suficiente para salvar cartuchos en un



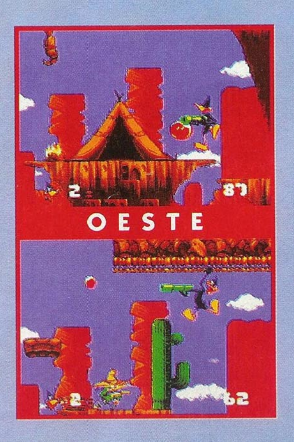




ESPACIO

género tan competitivo. Dejando a un margen la ausencia de continuaciones, este título tendría cierto atractivo para los más pequeños.

DE LUCAR



OESTE



SEGA	
SEGA	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 72

▲ La simpatía del Pato Lucas y una buena animación.

▼ Escenarios repetitivos, y muy sencillos.

MUSICA 75

▲ Las melodías son alegres y marchosas.

▼ Las notas son iguales a las de Master System.

SONIDO FX 78

▲ Abundancia de efectos de calidad aceptable.

▼ Unas cuantas voces no le vendrían nada mal.

JUGABILIDAD 60

▲ Al menos la mecánica de juego es sencilla.

▼ Sencillez, que es sinónimo de monotonía.



GLOBAL 62

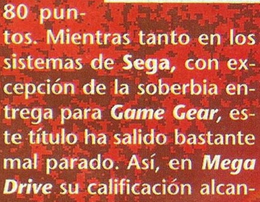
Los usuarios de la consola Mega Drive no necesitan otro juego mediocre que sumar a su colección. Pobre en gráficos, estructura lineal y con carencias que nos recuerdan a lanzamientos de hace mucho, mucho tiempo. Es un título demasiado monótono en su jugabilidad.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

TODO UN DESPROPOSITO

EL DIA EN QUE A UN REALIZADOR DE TELEVISION SE LE OCURRIO LA IDEA DE RODAR UNA SERIE CON CUATRO ACTORES Y CON LOS JUGUETES DE SUS HIJOS, NACIO POWER RANGERS. ESTAMOS ANTE UNO DE LOS EJEMPLOS MAS CLAROS DEL PREOCUPANTE CAMINO QUE ESTAN TOMANDO LAS PRODUCCIONES TELEVISIVAS. SIN EMBARGO POR MUCHO QUE NOS LAMENTEMOS LOS AFICIONADOS A LAS PRODUCCIONES DE CIENCIA FICCION, POWER RANGERS CONTINUA SIENDO EL PROGRAMA INFANTIL DE MODA.

Después de analizar todas las versiones lúdicas de esta popular serie televisiva, podemos afirmar que la balanza se inclina claramente en favor de las conversiones realizadas para las consolas de **Nintendo**. De este modo, en ***Game Boy*** y en ***Super NES*** sus puntuaciones han superado los 80 puntos. Mientras tanto en los sistemas de **Sega,** con excepción de la soberbia entrega para ***Game Gear***, este título ha salido bastante mal parado. Así, en ***Mega Drive*** su calificación alcanzó los 77. Pero, aún no habíamos visto lo peor.



Cuando hace trece años jugamos a DRAGON'S LAIR en las recreativas, nos pareció maravilloso controlar un dibujo animado, aunque técnicamente este juego era más simple que el mecanismo de un chupete. Compuesto por un *Laser Disc,* para pasar de fase sólo había que escoger la opción correcta con el mando. Entonces, el lector de compactos buscaba el siguiente sector del disco hasta finalizar el juego. Había nacido la extraordinaria técnica del *Full Motion Video*. Con la llegada del ***Mega CD*** resultaba inevitable que este tipo de productos se lanzarán al mercado. ROAD AVENGER, NIGHT TRAP o MAKE MY VIDEO son algunos de estos ejemplos. Estos lanzamientos se caracterizan por ser espectaculares, aunque con una mínima participación del jugador. Pese a todo, existen títulos en los que los programadores se han esforzado al máximo para dotar de la mayor interactividad posible al juego. Este es el caso de lanzamientos como DRACULA UNLEASHED y YUMEMI MISTERY MANSION, que resultan al menos divertidos. Normalmente para realizar esta producciones se efectúa un proceso similar al de una película, rodando las escenas propias para cada secuencia. Pero ¿qué ocurre cuando se debe hacer

LA CREACION













EL CANDELABRO VERDE









CARIÑO, ¡TE QUIERO!



¿QUIEN DIJO QUE LOS MALOS NO TIENEN SENTIMIENTOS? EN ESTA PANTALLA APARECEN DOS MASILLAS DEMOSTRANDOSE MUTUO AFECTO.

Los Power Rangers tendrán que enfrentarse, de nuevo, a los monstruos creados por la malvada Rita Repulsa para destruir el planeta.

VERDE CON MALDAD 1





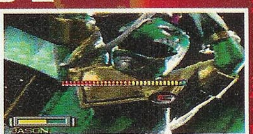






VERDE CON MALDAD 2





ASES DE LA DANZA



POR FIN DESCUBRIMOS EL ORIGEN DE LOS ACTORES DE LA SERIE. ESTA CLARO QUE FORMABAN PARTE DEL POPULAR BALLET ZOOM.







un juego partiendo de imágenes procedentes de una serie de televisión? La respuesta es muy sencilla. La estructura del juego debe ser completamente lineal, ya que si en la serie un individuo no ha recibido ningún golpe, tampoco lo hará en esta ocasión.

En este juego tendremos que pulsar el botón indicado en la pantalla. Si no logramos nuestro objetivo en el tiempo establecido, se nos restará bastante energía. Por tanto, nuestra escasa potencia nos obligará a superar tres fases sin tocar para nada el mando. Todo un reto para aventureros intrépidos.

POWER RANGERS para ***Mega CD*** no es más que una copia de mala calidad del programa televisivo. Su jugabilidad y diversión son nulas. Por tanto si te gusta la serie, cómprala en vídeo.

THE PUNISHER



Este título es aburrido, ya que su interactividad resulta casi nula. El jugador tendrá que armarse de mucha paciencia para no apagar la consola.



SEGA
SEGA OF AMERICA
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 90

▲ Las imágenes ocupan tres cuartos de la pantalla.
▼ Su claridad no resulta demasiado alta.

MUSICA 83

▲ Su banda sonora está reproducida con fidelidad.
▼ La ausencia del estéreo resta calidad a este título.

SONIDO FX 79

▲ Los golpes, patadas y gritos clásicos de la serie.
▼ La calidad de los efectos es bastante dudosa.

JUGABILIDAD 23
▼ La interactividad en el juego es nula, puesto que nuestras acciones no alteran su desarrollo.

GLOBAL 52
Estamos ante el peor de los juegos de FMV para Mega CD. En este título no tenemos que hacer prácticamente nada. No es recomendable ni para los seguidores más acérrimos de la serie, ya que por el precio del CD podemos comprar cuatro cintas de vídeo de POWER RANGERS.





Cuanto más tiempo pasa, más sorprendidos nos quedamos con las genialidades de los diseñadores de Nintendo. Que Super Game Boy es un gran invento, es algo que no hemos descubierto ahora. Sin embargo, con el paso del tiempo vamos descubriendo las infinitas posibilidades que este gran periférico nos brinda.

PURA DINAMITA

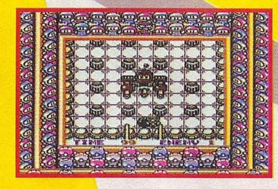
WARIO BLAST es un juego desarrollado conjuntamente por **Hudson** y **Nintendo**, que pretende ser la versión ***Game Boy*** del clásico BOMBERMAN. El desarrollo es muy similar al de este título. En el modo normal deberemos superar niveles, enfrentándonos a enemigos finales. En el divertido Battle Mode podrán participar hasta cuatro jugadores. Una de las grandes cualidades de *Super Game Boy* es la posibilidad de utilizar el adaptador de cuatro jugadores de **Hudson**, como si de un cartucho de ***Super Nintendo*** se tratase. De este modo se acentúa la competición, ya que existe la posibilidad de combatir en ocho escenarios diferentes, cada uno con sus características propias. En el modo aventura, vamos a encontrar ocho niveles, con un total de 32 fases. Cada nivel se compone de tres fases de juego normal, y accederemos al enemigo de final de fase tras superar los tres sec-



4 jugadores

PLAYER1 ON
PLAYER2 ON
PLAYER3 ON
PLAYER4 ON

Con el Multitap podrán jugar hasta cuatro personas .



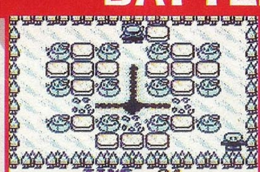
Nuevas Armas

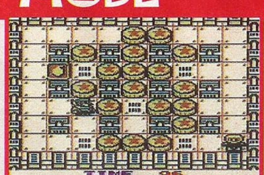


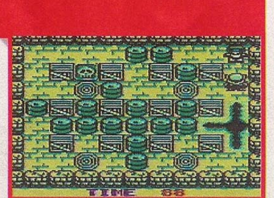
Entre fase y fase se nos mostrarán ataques inéditos.

BATTLE MODE















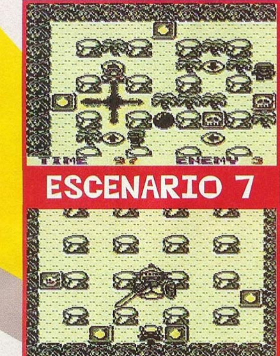








ESCENARIO 6





tores. Podemos controlar a Bomberman o, como novedad, a Wario, variando únicamente la forma del sprite, pero no las características técnicas. Disfrutaremos también de la inevitable opción de passwords, que será imprescindible para superar el elevado nivel de dificultad del juego. Tras ver como un cartucho de ***Game Boy*** es capaz de emular a un juego de ***Super Nintendo*** (SPACE INVADERS), no resulta extraño que este lanzamiento pueda emplear los cuatro mandos del adaptador de **Hudson**. Queda demostrado, una vez más, que la política de **Nintendo** sigue siendo espléndida, allanando el terreno a todos los usuarios de ***Game Boy*** que quieran pasarse a ***Super Nintendo***. En resumen, parece que ***Game Boy*** no va a desaparecer, por el momento.

J.C. MAYERICK



SPACE INVADERS

SUPER GAME BOY

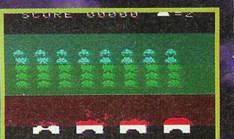
REVIEW

TODO UN CLASICO

Este juego desarrollado especialmente para el Super Game Boy nos ofrece, además de los conocidos marcos y paletas de colores, un impresionante modo virtual propio de los 16 bits de Nintendo. El resultado de SPACE INVADERS es ciertamente espectacular.

Con esta nueva versión del clásico de recreativas vamos a poder disfrutar con un total de siete modos distintos de pantalla, que están divididos en dos grupos bien diferenciados. El primero se corresponde con los modos diseñados para el hardware de ***Game Boy***. En el otro bloque nos vamos a encontrar con la versión íntegra del cartucho, que hace unos meses apareció para ***Super Nintendo*** en Japón. Además, incorpora todas sus posibilidades. Podemos afirmar que este juego para ***Game Boy*** aloja en su interior dos programas muy distintos: uno para los usuarios de ***Game Boy***, y otro para los de *Super Game Boy* que, por lógica, disfrutarán de la versión ***Super Nintendo***. Por lo demás, poco podemos decir de este inmortal título Sólo mencionar que lloraréis de nostalgia al oír el peculiar sonido de nuestro láser (fielmente reproducido). Esperemos que otras compañías se animen a realizar lo que **Taito** ha llevado a cabo con **SPACE INVADERS**. ¿Se imaginan que los juegos de ***Game Boy*** y ***Super Nintendo*** viniesen en un cartucho? De sueños también se vive.

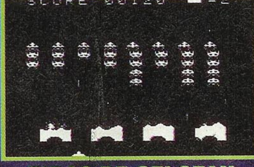
OPTIONS
PLAYER STOCK 3
EXTEND 1500PTS
SOUND STEREO
RETURN TO MODE SELECT



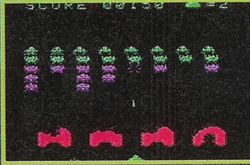
J.C. MAYERICK

MODO GAME BOY

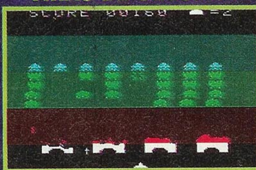
BANCO Y NEGRO



COLOR



TIRAS DE CELOFAN



SELECCION PANTALLA

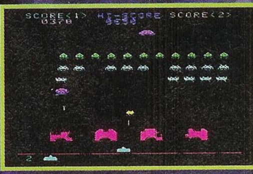


MODO SNES

BANCO Y NEGRO



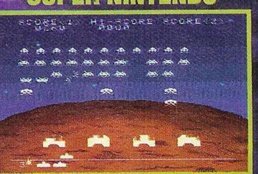
COLOR



TIRAS DE CELOFAN

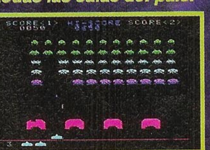


SUPER NINTENDO

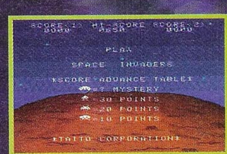


SPACE INVADERS
SELECT MODE
SUPER GAME BOY
ARCADE

Este lanzamiento recrea a la famosa máquina recreativa, que causó furor hace quince años en todas las salas del país.







SPACE INVADERS
The Arcade Game

TAITO
TAITO
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los gráficos están completamente desfasados.

▲ El programa lo presenta tal y como era.



MUSICA

▲ Como la máquina original, totalmente inexistente.

▲ Este lanzamiento tampoco necesita música.



SONIDO FX

▲ El sonido del láser te pondrá los pelos de punta.

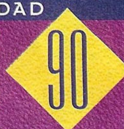
▲ No es necesario repetir lo mismo por tercera vez.



JUGABILIDAD

▲ Sigue siendo uno de los juegos más atractivos.

▲ La versión para SNES es un detalle de buen gusto.



GLOBAL 80

No queremos engañar a nadie. Lo que vamos a encontrar en este cartucho es un remake que muestra fielmente el juego de las recreativas. A los nostálgicos les resultará divertido y reconfortante. A los jugadores que viven del presente, posiblemente, le parecerá horrible e intragable.



MicroMachines
PASALO EN GRANDE

1 ó 2 jugadores

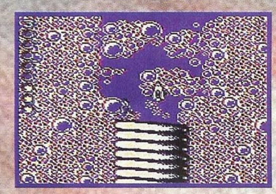


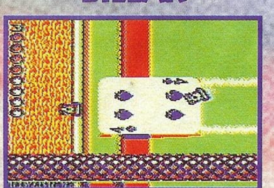
En esta adaptación para **Game Boy** se ha pretendido preservar tanto la calidad técnica del programa, como sus numerosas opciones. Por suerte, los objetivos se han cumplido de forma amplía, presenciando incluso el magnífico *scroll parallax* de las demás versiones en los niveles que se disputan en las alturas (mesa de billar o mesa de dibujo). El número de jugadores disponibles y la cifra de circuitos practicables se han mantenido. Entre las opciones podemos destacar la referente a dos jugadores que competirán al mismo tiempo, sin necesidad de conectar dos **Game Boy.** No es necesario el *Game Link* ya que, uno jugará con el *pad* de dirección y el otro lo hará con los botones A y B. Ahora, sólo nos queda esperar que los responsables de **Ocean** se decidan a lanzar la segunda parte de este clásico y, a ser posible, en formato *Super Game Boy* y con la opción de utilizar el *Multitap* para cuatro jugadores (e incluso ocho). Es, sin duda, un magnífico lanzamiento.

Modos de Juego

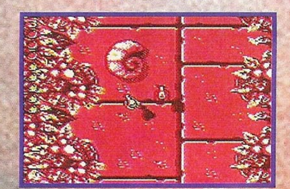


J.C. MAYERICK

BAÑERA


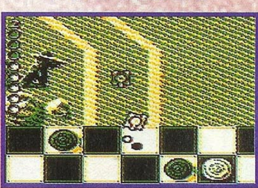
BILLAR


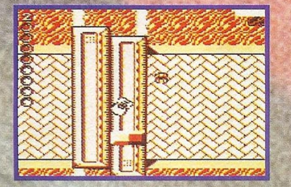
DESAYUNO

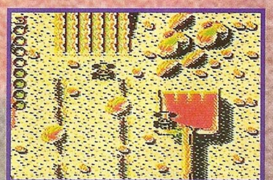

JARDIN


CIRCUITOS

Los diez circuitos de este juego destacan por su variedad y por su espectacularidad. Recorrer una bañera o una mesa de billar está al alcance de pocos privilegiados.

JUGUETES


MESA


PLAYA


TALLER


OCEAN
OCEAN
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 4
CIRCUITOS ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El magnífico scroll parallax de algunos circuitos.

▲ Salvando la paleta, igual que el resto de versiones.



MUSICA

▲ Mantiene las melodías del resto de versiones.

▼ Por supuesto, no las iguala en calidad.



SONIDO FX

▲ Sonido simples que cumplen a la perfección.

▲ El juego no necesita ningún tipo de alarde más.



JUGABILIDAD

▲ Si hay algo positivo, es la jugabilidad. Altísima.

▲ Diez vehículos y doce personajes. Demasiado.



GLOBAL



MICRO-MACHINES es un juego que, sin destacar en el aspecto técnico, engancha por completo al jugador. Si, encima, contamos con la posibilidad de jugar contra un adversario, la jugabilidad se multiplicará por diez. Un magnífico título que mantiene un elevado nivel de calidad.

STARGATE

UNA PUERTA A LA ESPERANZA

HAY COSAS EN ESTE MUNDO QUE, POR MUCHO QUE LO INTENTE, JAMAS LLEGARE A COMPRENDER. GASTARSE INDECENTES CANTIDADES DE DINERO EN CONSEGUIR UNA LICENCIA PARA LANZAR AL MERCADO ESTE LAMENTABLE JUEGO, ES ALGO QUE NO TIENE PERDON.

El responsble de tal desaguisado es la norteamericana **Acclaim**, compañía especialista en dar una de cal y otra de arena. Por lo visto, a alguno de sus programadores (o diseñadores, que para el caso es lo mismo) se le ocurrió la brillante idea de jugar con la dichosa combinación de la puerta estelar por la que debían pasar los Spader, Russell y compañía. El resultado es una especie de TETRIS tridimensional con unas fichas especialmente diseñadas para producir un fuerte dolor de cabeza. El objetivo del juego consiste en lograr la combinación de siete signos, que el ordenador elegirá al azar, con la que abriremos la puerta estelar. Para conseguirlo tenemos dos posibilidades: una, eliminar signos de la combinación a base de agrupar tres iguales; el segundo, conseguir que los siete signos queden colocados igual que en la combinación superior, dentro del tablero cilíndrico. Si conseguimos nuestro cometido, volveremos a empezar acelerándose progresivamente la velocidad de caída de las fichas. Existe una segunda opción de juego, el *Battle Mode*, en la que combatiremos contra el mismísimo Ra, conquistando porciones de una galaxia dividida en 35 territorios diferentes.

INTRO

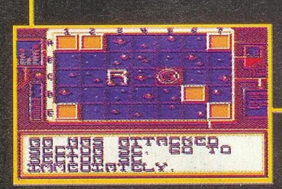


OPCIONES

SKILL MODE
1P BATTLE MODE
2P BATTLE MODE
MUSIC ON
MODE EASY



MODOS DE JUEGO





Este modo, aunque pueda parecer algo más divertido, resultará igual de insulso que el resto del juego, confirmando el estrepitoso resbalón de un título que jamás debería haber aparecido en el mercado.
Si no te gustan los lanzamientos del estilo TETRIS, no debo decirte nada. Si, por el contrario, eres un seguidor acérrimo de los puzzles, no te hagas con este cartucho, ya que con toda seguridad encontrarás otros lanzamientos mejores en el mercado español.

J.C. MAYERICK











STARGATE

ACCLAIM
PROBE
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ INFINITAS
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



82

▲ Es el único aspecto en el que no se le puede reprochar nada.

▲ El scaling de las fichas.

MUSICA



67

▼ inaguantables, dignas de un cartucho como éste.

▼ Acabaras hasta el gorro de sus melodías.

SONIDO FX



68

▼ Igual que el apartado musical. De pena.

▼ No es un aspecto excesivamente bien tratado.

JUGABILIDAD



57

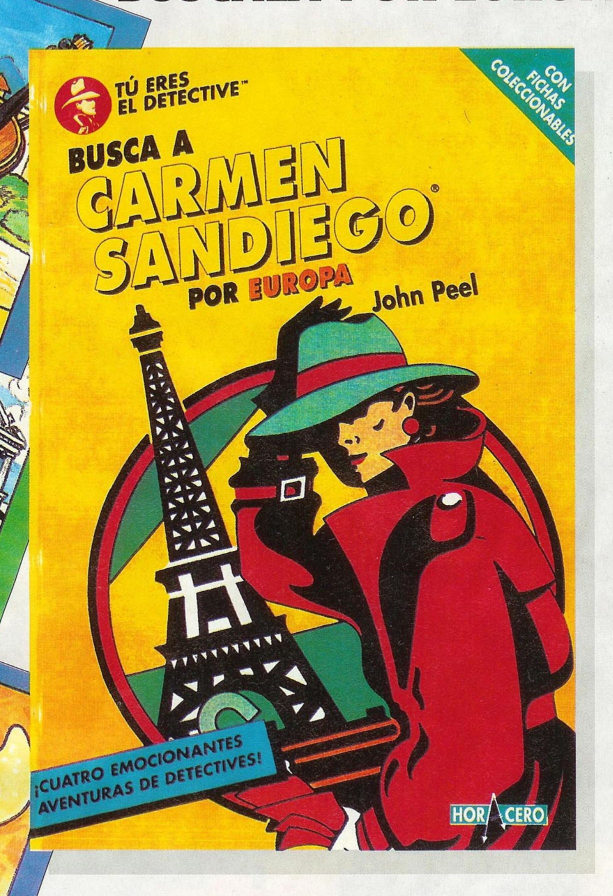
▼ TETRIS era un lanzamiento divertido, pero esto no significa que cualquier juego de fichas lo sea.

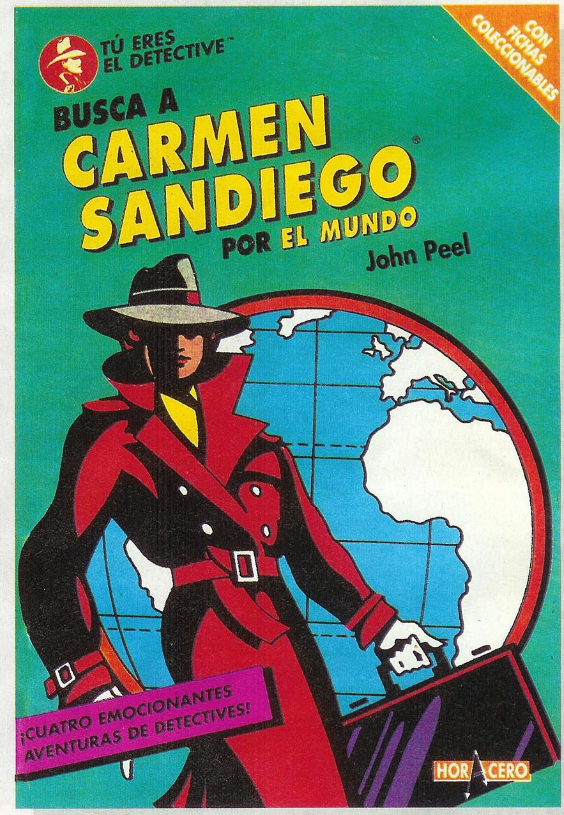
GLOBAL 60

Es triste que la gente espere ansiosa el lanzamiento de una licencia como STARGATE, para que después se encuentren con un cartucho, que resulta aburrido e insulso. Este lanzamiento de la compañía Acclaim no aporta absolutamente nada a los usuarios de la consola Game Boy.

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

BÚSCALA POR EUROPA Y POR EL MUNDO





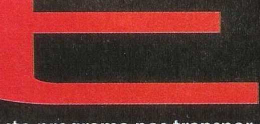
DOS FASCINANTES LIBROJUEGOS, DONDE TÚ ERES EL DETECTIVE





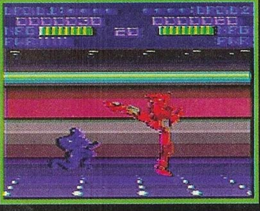
UN PELIGRO ENLATADO

LA INGENIERIA DEL AÑO 2.000 INVADE LA PORTATIL DE SEGA CON UN JUEGO DE LUCHA PROTAGONIZADO POR INCREIBLES ROBOTS ARTICULADOS.

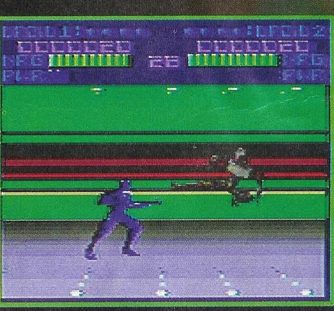


Este programa nos transporta a un mundo futuro, en el que la sociedad ha alcanzado un impresionante nivel técnico. Los androides son los encargados de realizar las tareas más duras. Electrocoop, la fábrica donde se crean estos mecanismos, sufre los efectos de un virus informático, que ha provocado una reprogramación de todos los robots obreros. Para evitar la catástrofe, se envía a un cyborg cuyo objetivo es destruir a los seis enemigos del juego. Este futurista argumento sirve a **Time Warner** para recrear un clásico cartucho de lucha uno contra uno en el clásico modo historia, donde no existe ninguna posibilidad de guardar la partida. Este título también presenta la opción de práctica, en la que se permite elegir a los rivales.

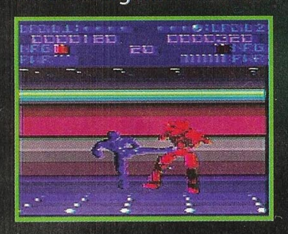
Las animaciones de los diferentes androides resultan bastante pobres, perdiendo la espectacularidad que caracteriza a las versiones

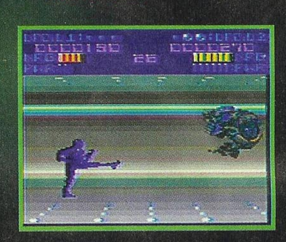






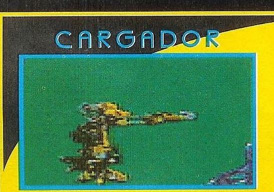
Las animaciones de los protagonistas no alcanzan la calidad deseada, perdiendo la espectacularidad de las entregas para los 16 bits.





PERSONAJES

CARGADOR



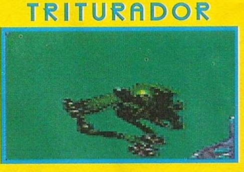
CONSTRUCTOR



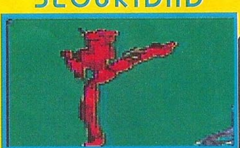
MILITAR



TRITURADOR



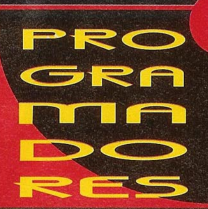
SEGURIDAD



La compañía Time Warner y el grupo Mirage han elaborado un lanzamiento con un argumento futurista, donde se observan los peligros originados por una avanzada ingeniería genética.

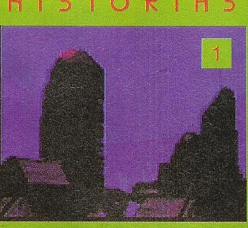




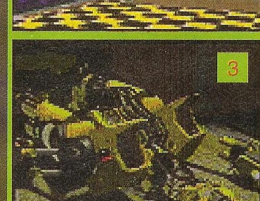


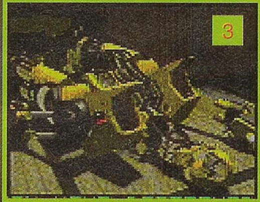


HISTORIAS







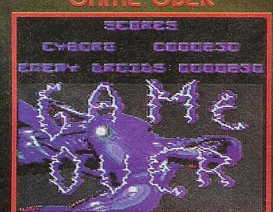


OPCIONES



CARACTERISTICAS

GAME OVER



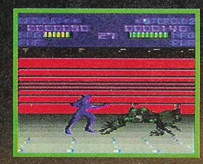
CARATULA

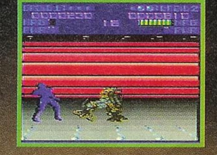
RISE OF THE ROBOTS ™

PRACTICA

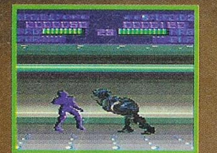


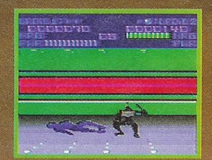




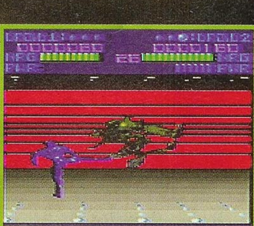












para ***PC*** y 16 bits. Sin embargo, este hecho no es nada en comparación con la limitada y triste gama de escenarios en los que se desarrolla el juego. El colorido ha sido muy descuidado, y los fondos son totalmente inexpresivos. Una lástima.

Sin duda, la compañía **Mirage** (THE HUMANS o MEGA RACE) y el equipo de programación, **Instinct Design**, han realizado una pobre conversión de un juego que estará disponible en la inmensa mayoría de los sistemas existentes en el mercado.

JAVIER ITURRIOZ



TIME WARNER
MIRAGE
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Las intro del juegos son lo más destacado.

▼ Lamentables escenarios, y pésimo colorido.



MUSICA

▲ La melodía se salva de la quema.

▲ Es la asignatura pendiente de Game Gear.



SONIDO FX

▲ Permite distinguir los golpes de cada rival.

▼ Este apartado no tiene una gran variedad.



JUGABILIDAD

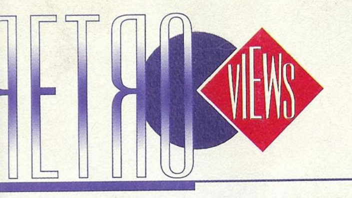
▲ Cada robot utiliza una táctica diferente.

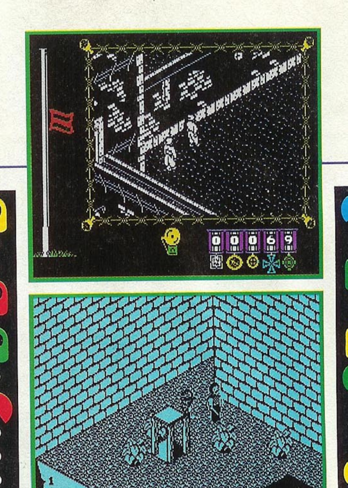
▼ En general, el juego resulta bastante monótono.



GLOBAL 69

Aunque el género de la lucha no es de los que cuenta con mejores cartuchos para la consola Game Gear, RISE OF THE ROBOTS supone un paso atrás con respecto a programas como POWER RANGERS. La compañía Mirage ha realizado una floja conversión de este cartucho.





LAS JOYAS DE LA TECNICA FILMATION

Tras la irrupción de Ultimate con su serie de juegos de filmation, muchas fueron las compañías que imitaron sus pasos. Sólo una mínima parte de estos grupos cosecharon el éxito deseado, gracias a la inmejorable calidad de sus productos que, como los cuatro títulos de este número, superaban técnicamente a los mejores juegos de Ultimate.

Dos de las compañías que más empeño pusieron en el campo del *filmation* fueron, sin duda, **The Edge** y **Ocean** (junto con su filial **Imagine**). Títulos como BATMAN y HEAD OVER HEELS (ya comentados en esta sección), salieron bajo el sello de **Ocean**, al tiempo que otros títulos como BOBBY BEARING eran concebidos por **The Edge**. Todos ellos utilizaban técnicas *filmation*, mientras que el *filmation II* (perspectiva isométrica con scroll) todavía no había sido utilizado con acierto. THE GREAT ESCAPE (1987) fue, en este campo, el auténtico maestro de maestros. Combinando el *filmation I* y *II*, este juego alcanzó una gran popularidad. Poco tiempo después, aparecía un nuevo título de sus mismos programadores: WHERE TIME STOOD STILL. En esta magnífica aventura debíamos controlar a cuatro personajes. La filial de **Ocean**, **Imagine**, hizo sus pinitos en este campo con dos títulos como MOVIE (1986) y PHANTOM CLUB. Al primero de ellos puede calificársele como de auténtica obra maestra, mientras que el segundo título pasó con más pena que gloria por el *Spectrum*. **The Edge** no se prodigó excesivamente tras alcanzar el éxito con FAIRLIGHT I y II (1985, 1987). Sólo con un título como BOBBY BEARING, muy semejante a SPYNDIZZY y GYROSCOPE, alcanzó el éxito esperado gracias, sobre todo, al increíble realismo de los movimientos de la pelota protagonista. En otro número, os ofreceremos nuevos títulos de *filmation*.

J.C. MAYERICK

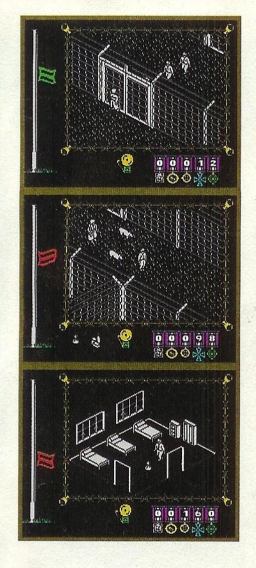
THE GREAT ESCAPE • 1987 •



FAIRLIGHT • 1985 •

FAIRLIGHT II • 1987 •

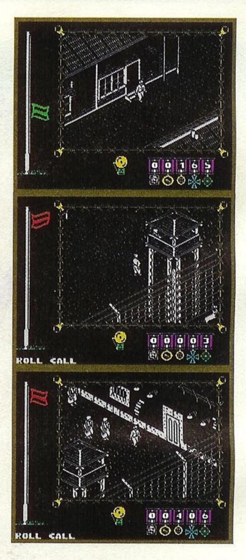
MOVIE • 1986 •



THE GREAT ESCAPE



COMPAÑIA: Ocean ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 ◆ SOPORTE: Spectrum



El mejor juego de *filmation* que jamás se ha programado tiene un nombre: **THE GREAT ESCAPE**. Su impecable realización técnica, que combinaba el *filmation I* en las estancias interiores con el *filmation II* de la exteriores, fue otro aliciente a unir al inmejorable ambiente de todo el juego. Nosotros, como preso de guerra americano durante la Segunda Guerra Mundial, debíamos escapar del campo de concentración con la ayuda de todo tipo de objetos y personajes. Como muestra de las posibilidades de este título, mencionar que, por ejemplo, podíamos envenenar a los perros guardianes, disfrazarnos de soldado alemán, desplazarnos por los conductos de respiración y sobornar a los demás presos, entre otras muchas acciones a realizar. Todo ello tendríamos que hacerlo al mismo tiempo que seguíamos el duro régimen interior del campo. Simplemente genial.

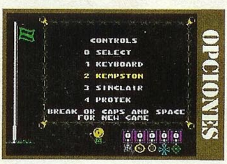
LA CRUZ ROJA. enviaba cada mañana alimentos y herramientas que resultarían muy útiles a la hora de planificar nuestra fuga. En el propio campo de concentración podíamos encontrar otra clase de objetos bastante más solicitados.

PERSONAJES. En el campo de concentración nos podíamos encontrar con presos, soldados, perros y algún que otro mando encargado de mandarnos a la cámara fría cada dos por tres. Disfrazarse de soldado alemán resultaría vital para huir de esta prisión.

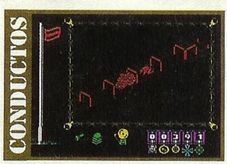
UNA JORNADA MONOTONA



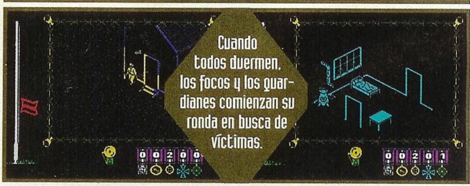
OPCIONES



CONDUCTOS



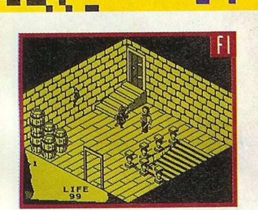
LA NOCHE



FAIRLIGHT I & II



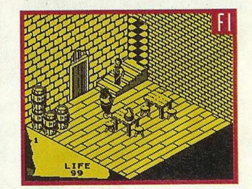
COMPAÑIA: The Edge · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985, 1987 · SOPORTE: Spectrum



En 1985 aparece en el mercado un juego que llevaba la técnica de *filmation* a cotas prácticamente inalcanzables. Mientras el resto de juegos reducían el formato de la pantalla a un simple rectángulo, **FAIRLIGHT** iba más allá creando escenarios que podían variar, de una forma muy dinámica, su configuración. Ahora cabía la posibilidad de crear escenarios con auténticas escaleras, estrechos pasadizos o pasillos tan irregulares como deseara la imaginación del programador. Gracias a este hecho, logró un éxito espectacular que, en 1987, se traduciría en **FAIRLIGHT II**. Este juego, que pasó casi inadvertido para los usuarios exigentes, pecaba de una excesiva lentitud, a pesar de no haber variado mucho el tamaño de los personajes. El mapeado, por otro lado, se había ampliado considerablemente, complicando el desarrollo de un juego que, debido al defecto ya comentado, resultaba pesado al poco tiempo de comenzar. Dos títulos muy similares y, a su vez, muy distintos, que marcarían eternamente a bastantes usuarios de la consola *Spectrum*.

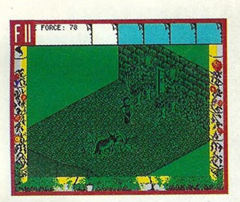
OBJETOS

Nuestro protagonista no podía recoger todos los objetos que desease, ya que solo podía llevar una determinada cantidad de peso. Aquí radicaba parte de la dificultad del juego.

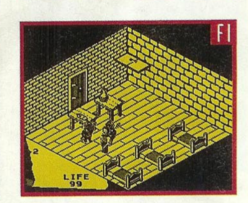


FAIRLIGHT I

No era tan lento como su sucesor, y además tenía mejores gráficos. Su magnífica ambientación quedó en la memoria de todos los usuarios destacando en un aspecto como el gráfico, que podría calificarse de sobresaliente.

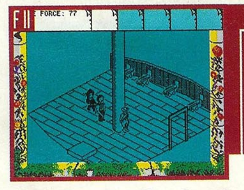






BARCO

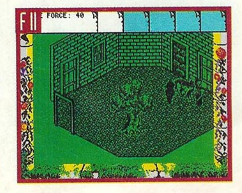
En el barco encontraremos algunas claves del juego, aunque deberemos tener cuidado de no quedarnos atrapados en él por culpa de los guardianes que velan por la seguridad.

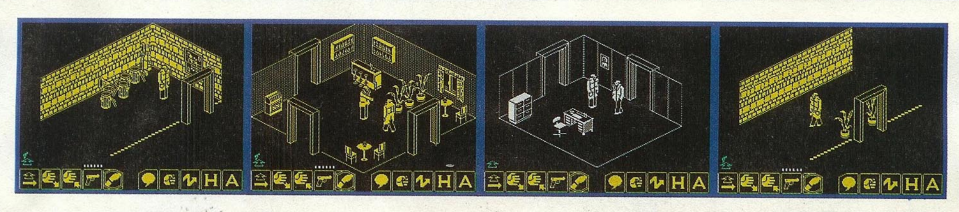


FAIRLIGHT II

Resultaba excesivamente lento para los gustos de cualquier usuario. Como consecuencia de la ampliación que había sufrido el mapeado, los gráficos se resintieron notablemente, aunque la mayoría de los escenarios estaban demasiado vacíos. El límite de objetos seguía existiendo en esta entrega.



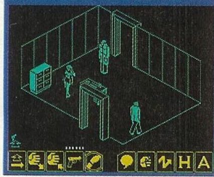




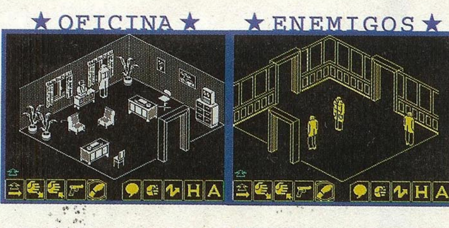
★ TANYA ★



La malvada Tanya siempre procuraba rodearse de sus acólitos para intentar acabar con nosotros. Si la capturamos sóla, es posible que nos proporcione alguna información interesante. Resultaba clave para finalizar la aventura.



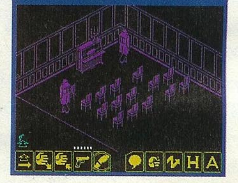
★ OFICINA ★ ★ ENEMIGOS ★



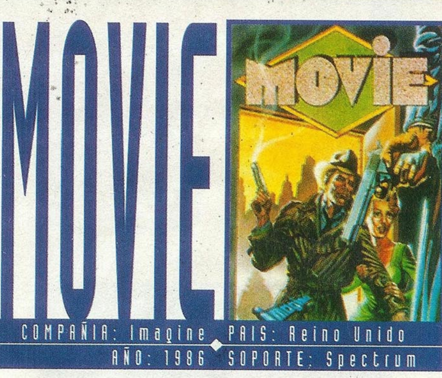
★ DECORADOS ★



Cada uno de los escenarios del juego estabán decorados con el precioso mobiliario de la época, destacando la oficina de nuestro protagonista y el auditorio de la ciudad. Una decoración genial.

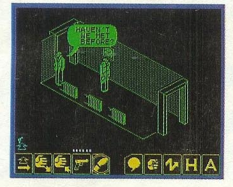


MOVIE



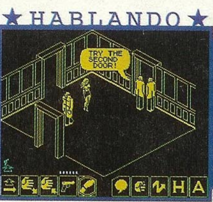
COMPAÑIA: Imagine ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 ◆ SOPORTE: Spectrum

MOVIE es, simplemente, una obra maestra de la programación que **Imagine**, de la mano de **Ocean**, nos brindó. Encarnando a un duro detective privado, debíamos resolver un extraño caso de asesinato. Para ello tendrríamos que utilizar todo tipo de objetos e interrogar al resto de personajes que aparecían a lo largo del juego. Algunos de ellos, tremendamente hostiles, debían ser combatidos con su mismo arma: la fuerza. La facilidad de control de los iconos hizo de él un juego muy sencillo de manejar y que, a su vez, proporcionaba una gran cantidad de posibilidades. La ambientación, como en el resto de títulos comentados este mes, era excepcional, atrapándonos por completo. Los gráficos, uno de los aspectos más destacados, eran realmente geniales.

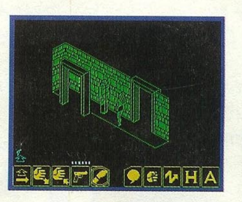


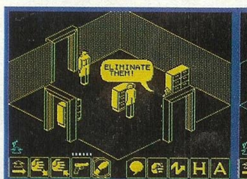
★ HABLANDO ★

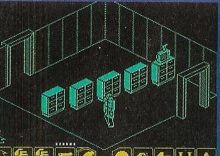
Para conseguir información, debíamos activar el icono del bocadillo, que nos permitía dialogar con el resto de personajes

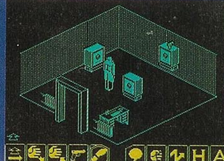


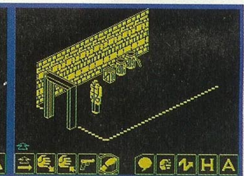
como si de una aventura conversacional se tratase. Algunos personajes, incluso, hablarían con nosotros por propia iniciativa.







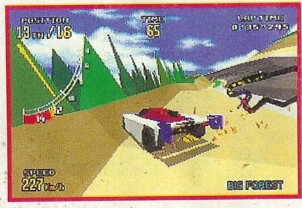




Parece que la Navidad fue ayer y, sin embargo, la Semana Santa está a punto de llegar. En estas entrañables fechas, que vienen acompañadas de algunos días festivos, aumentan los motivos para acentuar nuestro interés por el mundo de los videojuegos. Sé que soy un poco pesado, pero si tenéis alguna duda escribid a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Soy un usuario de Sega y he adquirido una Mega Drive 32X. Aluciné con los primeros lanzamientos, pero los siguientes me parecen muy mediocres. Me estoy temiendo que a este periférico le pasará lo mismo que a Mega CD. ¿Crees que estoy en lo cierto?, ¿he tirado mi dinero? Esta pregunta formulada por Alberto Marín, de Guadalajara es la más impactante de las llegadas este mes a nuestra redacción. Creo que estás sacando las cosas de quicio. Es normal que haya una diferencia de calidad, debido a la magnitud de los primeros títulos, pero se anuncia nada menos que un VIRTUA FIGHTER y el MORTAL KOMBAT 2 es ya toda una realidad. Debes darle una oportunidad a un periférico que estoy seguro que sorprenderá a más de un incrédulo sobre su futuro. No creo, estoy seguro que no le ocurrirá lo mismo que a la consola Mega CD.



ES MI IDOLO

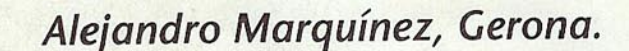
*Soy un fanático de **SUPER JUEGOS** y en especial de R. Dreamer. Salúdale, y contéstame si puedes estas cortas preguntas:*
*1) Tengo una **Mega Drive**, ¿cuál te comprarías ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL o AERO THE ACROBAT?*
*2) ¿Existe alguna diferencia patente entre la **Mega Drive** antigua y la que se vende ahora?*
*3) ¿Qué te comprarías antes, una consola superior o una **Super Nintendo**?*





4) ¿No crees que se ha desmadrado un poco todo el mundo de los videojuegos con lo de los nuevos sistemas?
5) ¿Action Replay o Game Genie?
6) ¿Real Madrid o Barcelona?
7) ¿Sacarán algún juego de balonmano para mi consola?

Alejandro Marquínez, Gerona.

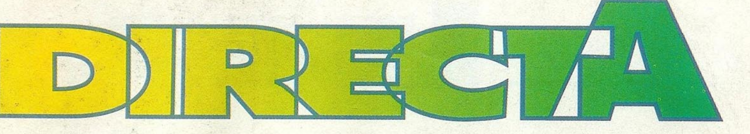


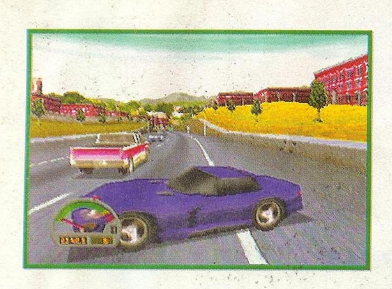
De tu parte. 1) Personalmente, me decanto por ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL.
2) Al margen de las diferencias estéticas y de tamaño, la nueva no tiene entrada de auriculares.
3) De momento sigo apostando por las consolas de 16 bits. Es decir, vete rápido a por la consola *Super Nintendo*.
4) Estoy totalmente de acuerdo contigo.
5) Action Replay de **Datel**, sin ninguna duda.
6) Yo siempre fiel a mi Racing de Santander.
7) Ni para la tuya ni para nadie. Es un deporte que no ha sido del agrado de ningún grupo de programación.

TENGO UNA 3DO

*Como estás The Scope, me llamo Javi y soy un fanático de las consolas. A pesar de que tengo **Super Nintendo** y **Mega Drive** me he comprado una **3DO FZ-1** de **Panasonic** y espero que puedas aclararme estas preguntas.*







*1) ¿Será compatible mi consola **3DO** con la versión PAL?*
*2) ¿Es verdad que hay una **3DO** de 64 bits?, ¿será **3DO FZ-1**, más ampliación de 64 bits, igual a la **3DO** de 64 bits?*
*3) ¿Es verdad que esta **3DO** de 64 bits superará en cinco veces el poder de la consola **PlayStation**?*
*4) ¿Mi **3DO** de 32 bits supera a **Neo Geo CD** en cuanto a gráficos se refiere?*

Francisco Javier Recio, Córdoba.

Enhorabuena por disponer de una galería tan interesante de máquinas. Aquí tienes mis impresiones sobre tus dudas:
1) Nosotros no hemos tenido problema de compatibilidad con ningún juego, sea europeo, americano o nipón.
2) No, en un futuro muy cercano la habrá. De momento lo que se vende es la ampliación. Por lógica, serán idénticas.
3) Eso es lo que dice el gran jefe de ***3DO***, Trip Hawkins. Naturalmente exagera.
4) Según en qué tipo de juegos. En títulos de *texture mapping* y entornos tridimensionales la mejor es ***3DO***. En el género *beat'em up* el rey es ***Neo Geo CD***.

MAS SOBRE LO MISMO

Después de muchas privaciones y ahorros varios, por fin he conseguido reunir una cantidad de dinero importante. Pero como suele ocurrir, cuando tienes la pasta no sabes en que gastarla y por eso quiero que me soluciones unos problemas.
*1) Me compro una **Saturn**, una **PlayStation** o una **Ultra 64**.*
2) Vale la pena esperar a que salgan en España o me la compro de importación.
3) ¿Habrá problemas de incompatibilidad?
4) ¿Por qué no se unen todas las compañías y sacan a la venta una consola que sea compatible, y se dejan de tantas tonterías y cábalas?
5) ¿Cuál es la mejor consola en Full Motion Vídeo?

Ildefonso Aguavives, Vinaroz.

No me extrañan tus preocupaciones. 1) De momento no tengo las suficientes razones como para recomendarte una consola, pero la primera impresión que nos ha dado la **PlayStation** es soberbia.



2) Yo, por principios, siempre me esperaría a que saliese oficialmente en España. Otra cosa es que te sobre el dinero y que no tengas miedo a garantías o incompatibilidades.
3) Esa es una de las preguntas del millón de pesetas. Por desgracia, la respuesta es bastante complicada. Sólo Rappel con su



maravillosa bola de cristal sería capaz de acertar sobre semejante cuestión.
4) Si de verdad hicieran eso, el futuro de todas sus máquinas estaría más que garantizado. Por desgracia, cada compañía tira en virtud de sus propios intereses, y dicha idea no parece viable.
5) De momento, el sistema ***CDi*** de la multinacional holandesa **Philips** es el que ha mostrado más calidad en sus lanzamientos en FMV.

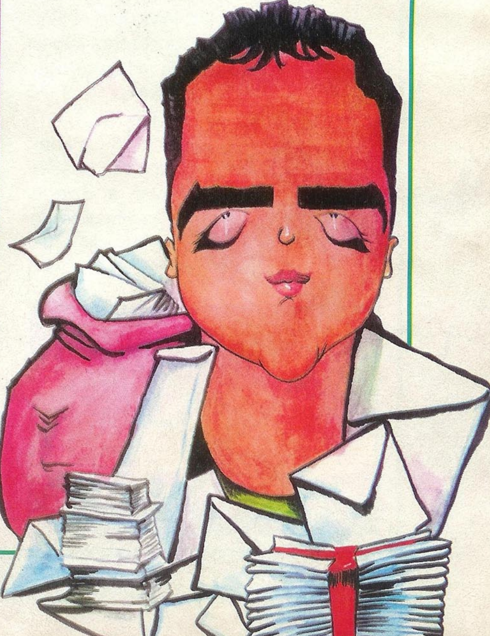
VUELVE RANMA



*Soy un videoconsolero que os quiere felicitar por vuestra revista: 1)¿**Mega CD** o **Mega 32X**?*
2)¿Cuál de éetos juegos puede hacer sombra a STREET FIGHTER 2: TMNT, ART OF FIGHTING o la saga DRAGON BALL?
3) ¿Qué significa que un cartucho está en versión PAL?
*4) ¿La **Saturn** está ya en Japón?*
5) ¿Qué opinas de los cartuchos de la saga RANMA?

Angel López, Alcalá de Henares.

Gracias por elegirnos: 1) ***Mega 32X***. 2) Ninguno realmente. ART OF FIGHTING, si tuviera que elegir uno.
3) Que es compatible con nuestro sistema de televisión.
4) Por supuesto, y está siendo un éxito de ventas.
5) Los prefiero a los DRAGON BALL, pero tampoco me entusiasman.



MAS DINAMITA



Soy poseedor de una **Mega Drive**, y tengo varias dudas que me gustaría que respondieras.

1) ¿Qué juego es mejor en jugabilidad, gráficos y colorido: DYNAMITE HEADDY, SONIC 3 o el REY LEON?, ¿cuál comprarías?

*2) ¿Qué tres juegos de plataformas no me deben faltar en mi **Mega Drive**?*

*3) ¿Seguirán apareciendo juegos de **Mega Drive** cuando **MD32X** y **Saturn** estén de moda en este mundillo?*

*4) ¿Existe en proyecto algún lanzamiento del tipo DONKEY KONG COUNTRY para **Mega Drive**?*

*5) ¿**Mega Jet** tiene las mismas cualidades de una **Mega Drive** normal?*

6) ¿Qué juego me recomiendas para mi consola?

Daniel Guisado Peralta, Barcelona

Por mí que no quede. 1) DYNAMITE HEADDY es el mejor en todos los aspectos, cómpratelo.

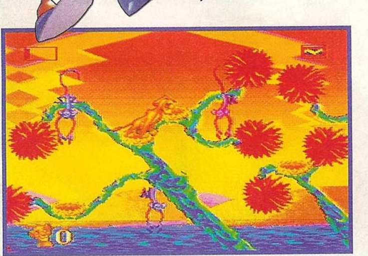
2) EARTHWORM JIM, CASTLE OF ILLUSION, DYNAMITE HEADDY.

3) Tranquilo muchacho, aún le queda mucha vida a tu Mega Drive.

4) No.

5) Sí, y además te la puedes llevar a donde quieras sin que te incordie.

6) SOLEIL.



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Las ofertas de lanzamientos viejos, pero de gran calidad, y a bajísimo precio.
- La ampliación a 64 bits para 3DO

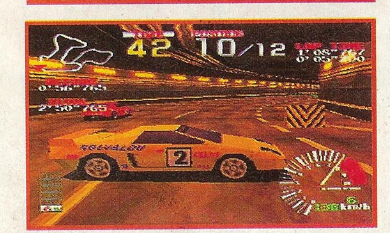
TEMPLADO:

- La consola Atari Jaguar no llegará oficialmente a España.
- El retraso de la NEC FX.

FRIO:

- Otra vez Master System y NES se quedan sin títulos nuevos.

VELOCIDAD PURA



M*e encantan los juegos de coches. Me gustaría que me respondieras a unas dudas.*

1) ¿Qué cuesta más programar, un juego de lucha o uno de coches?

2) ¿Qué recreativa prefieres, DAYTONA, RIDGE RACER O VIRTUA RACING?

3) ¿Has visto ya el CRUISIN' USA?, ¿qué opinas de él?

David «The Speed» Del Bosque, Madrid.

Al grano. 1) Son conceptos totalmente distintos de programación, pero como juegos de lucha buenos hay muchos y de coches no tanto, deduzco que estos simuladores deben ser más complicados de hacer.

2) Con la máquina con la que más he jugado y disfrutado ha sido con VIRTUA RACING, pero reconozco mi debilidad por RIDGE RACER.

3) Es muy bueno, no cabe duda, pero creo que es bastante mejorable. Me sigo decantando por RIDGE RACER.

EN NEPTUNO

M*e encantan los videojuegos, vuestra revista y tu consultorio:*

*1) ¿Cómo se podrá conectar Neptuno a **Mega CD**?*

*2) ¿Cuándo llegará la **Saturn** a España?, ¿y la **PlayStation**?*

3) ¿TOSHINDEN o VIRTUA FIGHTER?

4) ¿RIDGE RACER o DAYTONA?

Angel López, Alcalá de Henares.

Muchas gracias, hombre: 1) Me imagino que como la consola ***Mega Drive*** normal, por la parte inferior derecha.

2) A final de año. Se rumorea que a final de verano.

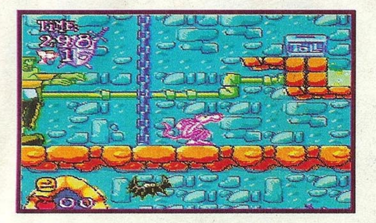
3) Aunque VIRTUA FIGHTER tiene el encanto de ser una conversión de la máquina recreativa, TOHSHINDEN me parece bastante superior.

4) Todavía no he visto DAYTONA de ***Saturn.*** Ojala se parezca tanto a la máquina como VIRTUA FIGHTER. De todas formas, intenta ver el MOTOR TOON GP.



WARPZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanzas.



*¿Qué puedo hacer con PINK GOES TO HOLYWOOD para **Super Nintendo**?*

Carolina Montón Borderías, Carabanchel

Tengo unas cuantas cosas que te pueden agradar.
-Invencibilidad: L en el pad del segundo jugador junto con Y.



- Cámara lenta: R en el pad del segundo jugador durante el juego.
- Selección de nivel: SELECT y START durante el juego.
- Debug mode: B en el pad del segundo jugador, siempre que la pantera esté de pie y quieta.



No sé si podrás ayudarme, pero me han dicho que se puede luchar con Akuma en el arcade de SUPER STREET FIGHTER II TURBO. ¿Sabes cómo se hace?

Carlos Reyes Alonso, Salamanca.

Pues sí, amigo. Vas a experimentar lo que se siente dominando los movimientos del hijo de Sheng Long. En primer lugar selecciona una velocidad cualquiera luego, en la pantalla de elección del personaje haz lo siguiente:
- Ilumina a Ryu durante unos breves cinco segundos.
- Haz lo mismo con T.Hawk durante otros cinco segundos.
- Ahora con Guille otra vez, y lo mismo con Cammy. Ilumina de nuevo a Ryu durante diez segundos, mantén pulsados los tres botones de puñetazo y el de START. Si controlaste los tiempos bien, verás una misteriosa silueta en la pantalla. Por fin eres Akuma. Un aviso, este consejo no funciona en ninguna versión de consola.





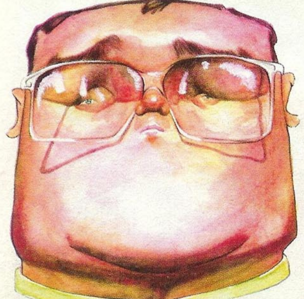
Tengo un Action Replay, pero no consigo obtener ningún código para DONKEY KONG COUNTRY. ¿Tienes alguno?

Carlos Reyes Alonso, Salamanca.

Estos te servirán sólo si tienes el Action Replay 2. En primer lugar, deberás meter esta clave: 80E9BC60. Para elegir fase introduce: 7E05810x. Dispondrás de Donkeys ilimitados con 7E057901. Hay rumores de que en los primeros ***Action Replay 2*** lanzados al mercado no funcionan. Pruébalo tu mismo.

TOP 6

SEGUN DE LUCAR



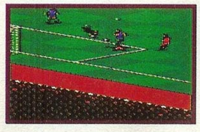
SUPER NINTENDO



SOCCER SHOOT OUT

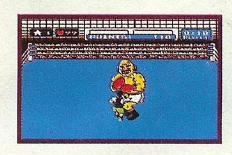
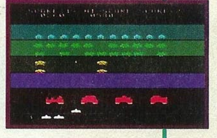
GAME GEAR
FIFA SOCCER

MASTER SYSTEM
ASTERIX




NES
PUNCH OUT

GAME BOY
SPACE INVADRES

MEGA DRIVE



CANNON FODDER





Este mes el auténtico protagonista de Manga Zone no es otro que el prestigioso manga HOKUTO NO KEN, creado por Buronson y Tetsuo Hara. Os ofrecemos algunas de las mejores adaptaciones de este popular cómic en el mundo de las consolas. Además, os mostramos las pantallas del último lanzamiento de Accolade sobre la conversión del famoso SPEED RACER. Como guinda, la adaptación a Mega Drive del carismático ULTRAMAN.

• NEMESIS •



HOKUTO NO KEN

Más conocido en España como EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE, **HOKUTO NO KEN** fue uno de los primeros mangas en aterrizar en nuestro país de la mano de **Planeta Agostini Comics** , y uno de los más populares. Sus creadores, Buronson y Tetsuo Hara, iniciaron esta apocalíptica historia de artes marciales en 1983, en las páginas del prestigioso **Shonen Jump**, surgiendo además una serie animada a cargo de la **Toëi Doga**. **HOKUTO NO KEN**, el manga, está ambientado en un futuro apocalíptico, en el que la violencia se ha adueñado de la tierra. Entre toda esta maldad un hombre, Kenshiro, está dispuesto a repartir justicia, y para ello no dudará en recurrir a su arma secreta: el sagrado arte marcial de la Estrella Polar de la Osa Mayor. **EL PUÑO DE LA ES-**

Hokuto No Ken 6

• SUPER NES •





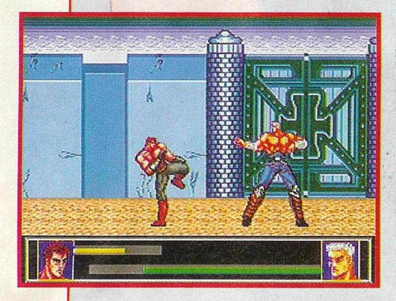
La propia **Toëi Doga** es la compañía responsable de este fantástico *beat'em up*, en el que el popular y carismático Kenshiro comparte cartel con algunos de los villanos más famosos de este manga, como Shin o el gordo Heart.
La calidad gráfica de este prodigioso juego, como podéis ver en estas pantallas, roza prácticamente la más absoluta genialidad.

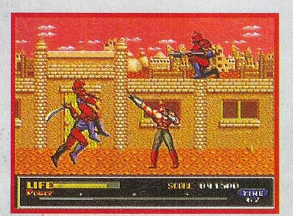


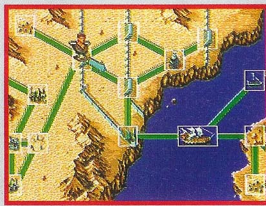
Last Battle

• MEGA DRIVE •

A pesar de que no se hace ninguna referencia, tanto en el título como en los créditos del juego, a la obra de Buronson y Hara, **LAST BATTLE** es una adaptación descarada del popular manga japonés. El diseño del protagonista, que aquí se llamaba Arzak en lugar de Kenshiro, y el de los demás personajes están calcados de los dibujos de esta obra. Lo mismo sucede con los movimientos y ataques del protagonista. ¿Quién dijo que no había licencias de manga para *Mega Drive*?













HOKUTO NO KEN es uno de los mangas más populares en España.

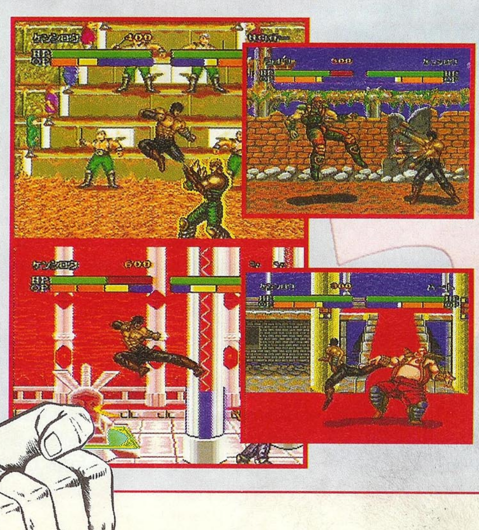
TRELLA DEL NORTE ha sido uno de los mangas que más adaptaciones al videojuego ha sufrido, como demuestra sus ocho entregas para las consolas **Nintendo**. Pero el caso más especial lo protagoniza la versión **Mega Drive**, oculta bajo el nombre de LAST BATTLE. Este *beat'em up*, que apareció en España en 1990, es una adaptación pura y dura de las aventuras de Kenshiro. La fiebre **HOKUTO NO KEN** no ha hecho más que comenzar. A los insistentes rumores sobre la publicación por **Planeta Agostini** de la ansiada segunda parte, se unen la posible emisión de la serie de animación por parte de **Canal +**, y la aparición de una película de acción real basada en este fantástico y popular manga nipón. Esperemos que esto sea sólo la punta del iceberg, y que muy pronto podamos disfrutar con todos y cada uno de los juegos basados en esta obra maestra del cómic japonés.



Hokuto No Ken 7

• SUPER NES •

Tras el éxito de la anterior entrega, la Toei volvió a probar suerte en 1993 y adaptó de nuevo las aventuras de Kenshiro para la Super Nintendo. El resultado fué otro Beat´em Up que, a pesar de contar con la nada despreciable cifra de 20 megas, resultó un verdadero fiasco, debido a la lamentable animación de los luchadores y el extrañísimo sistema de control. Una verdadera lástima, teniendo en cuenta el potencial del juego.

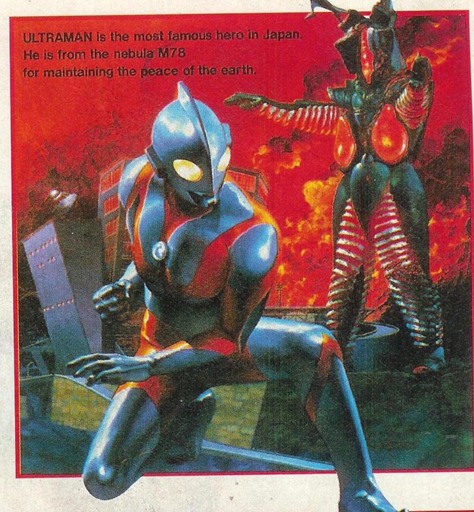




Una desconocida compañía nipona, **Ma-Ba**, ha sido la responsable de trasladar a ***Mega Drive*** las delirantes aventuras de **ULTRAMAN.** La célebre creación de **Tsuburaya Productions**, heredera directa de Godzilla y sus parientes, ya había visitado con anterioridad la ***Super Famicom*** por medio de un divertido arcade de lucha en el que Ultraman debía medir sus fuerzas contra monstruos de la talla de Telesdon o Gomorah. Esta versión para ***Mega Drive*** es la conversión directa del juego de ***SNES***, del que se ha respetado todo, salvo algunas lindezas gráficas como los zooms. El resultado es un *beat'em up* que hará las delicias de los seguidores de la serie.
Como nota curiosa, sólo queda reseñar que este título está basado en la versión nipona de **ULTRAMAN**, guardando pocas similitudes con la entrega para ***Super Nintendo*** que se distribuyó oficialmente en España. Mientras la japonesa contiene todos los monstruos y enemigos de la serie, la versión occidental introduce los enemigos de la película Ultraman de nacionalidad australiana, y totalmente inédita en nuestro país.

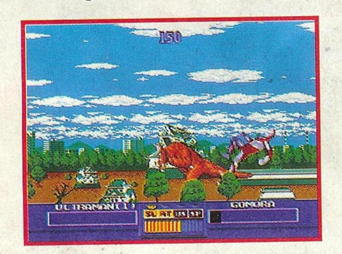


Los protagonistas de la serie hacen su aparición en la consola Mega Drive.



Este juego es una conversión directa del título para SNES.

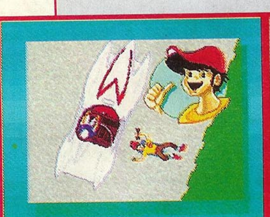


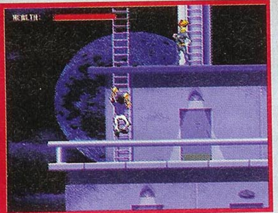


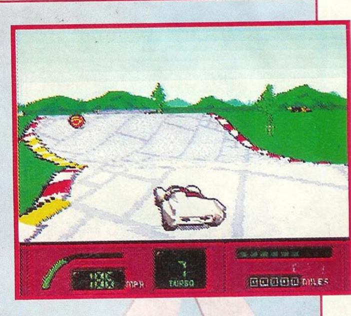


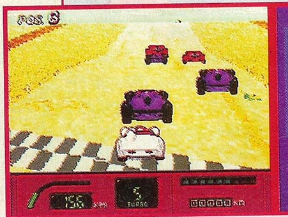
Speed Racer

• Accolade •











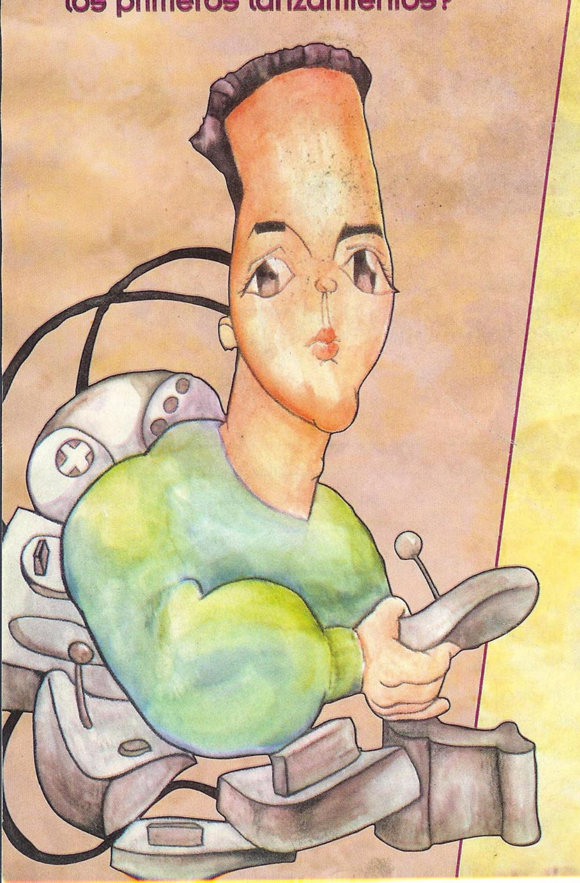
Tras un año de rumores, falsas fechas y demás prebendas, la compañía **Accolade** se ha dignado al fin a sacar a la luz la versión para ***Super Nintendo*** del inolvidable **SPEED RACER** (más conocido entre los viejos del lugar como METEORO). La entrega de este título para ***PC*** apareció en el mercado nacional hace aproximadamente un año, manteniendo un desarrollo similar al de consola. La inmortal serie de la compañía japonesa **Tatsunoko Productions** ha sido adaptada a un trepidante arcade, que mezcla las fases de simulación de coches en modo 7 con simpáticas fases plataformeras.





por THE ELF

Muchos hablan de PlayStation, pero hasta ahora nadie había recopilado tantos lanzamientos en tan pocas páginas. Si no quedasteis satisfechos con el reportaje del mes pasado, aquí tenéis una selección de los títulos que hace pocos días irrumpieron en el mercado japonés. ¿Se mantiene la calidad obtenida en los primeros lanzamientos?



PLAYSTATION
RAIDEN PROJECT

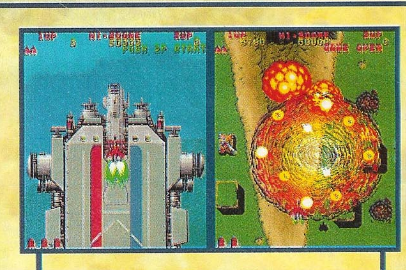


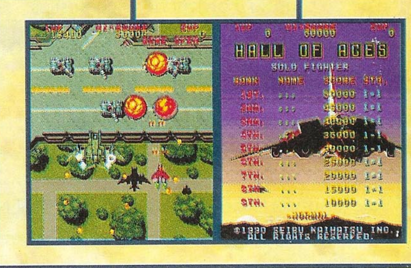
SEIBU KAIHATSU
JAPON
CD ROM

De todos los títulos que aparecen en la lista de lanzamientos de *PlayStation* hay uno que brilla con luz propia, **RAIDEN PROJECT**. El *shoot'em up* vertical de **Seibu Kaihatsu** se puede considerar como una de las tres obras maestras del género y, desde su nacimiento en 1990, ha marcado el camino a los restantes títulos del género. Aunque parezca mentira el mito de **Seibu** (al igual que XEVIOUS, 1942, 1943, TIGER HELI o TERRA CRESTA), incluía detalles que le hacían desta-



RAIDEN debutó en máquina recreativa en junio de 1990 en un momento en el que el género de los shoot'em ups estaba de capa caída. Numerosas son las consolas que han visto conversiones de la obra maestra de Seibu, destacando la calidad técnica de la versión para PC Engine y FM Towns.







car por encima de otros arcades del montón. Tres años después llegó hasta nosotros RAIDEN 2, con nuevas armas y enemigos finales de mayor tamaño. La elevada dificultad de la segunda parte obligó a **Seibu** a replantearse la tercera parte y adaptó RAIDEN 2, con ligeras variaciones, al mercado occidental bajo el de RAIDEN DX. Muchas han sido las versiones de RAIDEN que han pasado por mis manos, ***PC Engine, Mega Drive, SNES, FM Towns y Jaguar***, pero hasta **RAIDEN PROJECT** de *PlayStation* ninguna de estas conversiones había sido realizada por la propia **Seibu**. Por tanto, queda garantizada la calidad global del título. **RAIDEN PROJECT** unifica los dos primeros capítulos de la saga en un solo *CD*, permitiéndonos disfrutar con el mítico primer episodio y con la explosiva segunda parte. Para realizar esta conversión no se han escatimado esfuerzos técnicos: 2148 colores simultáneos, 900 sprites en pantalla y ocho fases donde un soberbio caos de explosiones barre por completo los bellos escenarios de **RAIDEN.** Para mantener la calidad coin-op, **Seibu** incluye un modo de juego en el que tendremos que girar nuestro monitor 90 grados. No os asustéis, ya que es necesario para jugar en vertical, manteniendo las dimensiones de pantalla de la trilogía **RAIDEN** en máquina recreativa. Si preferimos jugar con nuestro monitor en posición normal, podremos elegir entre tres tamaños diferentes de pantalla, según el tamaño de nuestro aparato, olvidando las dimensiones originales del juego. El mes que viene más.

DIFICULTAD

El verano de 1993 fue testigo del nacimiento en Japón de RAIDEN 2. Seibu mantenía las cualidades jugables del original, pero potenciaba las armas, los power-ups y los Final Bosses. Los 2.148 colores y los 900 sprites simultáneos se dejan notar en las pantallas.

THE REAL GAME MASTER

PLAYSTATION
HOT BLOODED F.

CD ROM — TECHNO SOFT — JAPON

Tras una legendaria saga de *shoot'em ups* gloriosos, que respondían al nombre de THUNDER FORCE y que los usuarios de ***Mega Drive*** recordarán con gran algarabia, los muchachos de **Techno Soft** vuelven a la actualidad con un *beat'em up* al más puro estilo DOUBLE DRAGON o FINAL FIGHT para el sistema ***PlayStation***. Después de una corta e intensa intro, nos veremos obligados a elegir a nuestro luchador entre tres personajes puramente japoneses, y que podrían compartir parentesco con los mismísimos Haggar, Guy o Cody.

La compañía **Techno Soft** no ha estado a la altura de las circunstancias con este **HOT BLOODED FAMILY.** Este compacto no posee casi ninguna característica que le pueda encasillar en los 32 bits. En el plano positivo destacar un bonito colorido, abundante número de sprites en pantalla aunque con alguna ralentización que otra, y efectos gráficos curiosos al más puro estilo *Ghost Layering*.

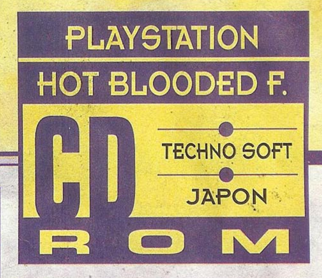
2 PLAYERS



HOT SELECT

MAGIAS





INTRO



PLAYSTATION
COSMIC RACE

CD ROM — NEOREX — JAPON

Uno de los pocos juegos que no está a la altura de ***PlayStation***, pero que pone de manifiesto las portentosas capacidades 3D de la máquina de **Sony**. **Neorex** ha realizado un curioso y poco jugable título que intenta inspirarse en el maravilloso MOTOR TOON GP, aunque se queda a medio camino entre la vigilia y el sueño. Cuando aprenda a controlar la nave protagonista os diré algo más.









DOS JUGADORES







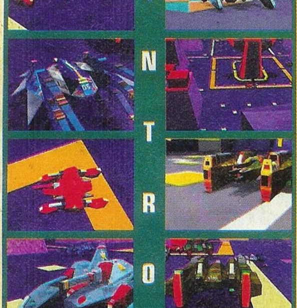
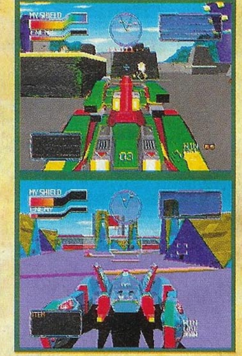
PERSONAJES





PLAYSTATION
CYBERSLED

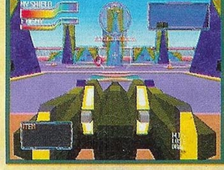


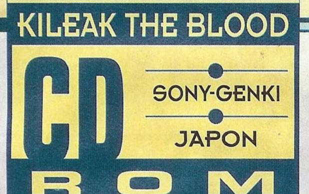








DOS JUGADORES




CON TEXTURA

SIN TEXTURA

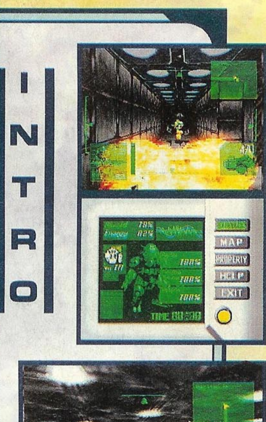
ELECCION

Pese a la poca popularidad de esta máquina en Europa, **Namco** lanza su versión para ***PlayStation*** con la aportación del modo para dos jugadores, una vista extra desde el interior del tanque y la posibilidad de jugar con o sin texturas. Esta última modalidad nos pone a los mandos de la versión original, que debutó en septiembre de 1993 bajo el amparo del *System 21*. Este **CYBERSLED** cuenta con vistosas intros a *Full Screen* de gran calidad. Sin llegar al nivel de RIDGE RACER (tampoco lo tenía en su versión recreativa), este nuevo compacto de **Namco** continúa la racha triunfal de la consola ***PlayStation*** en Japón. El BATTLEZONE de los 90 ya está aquí.

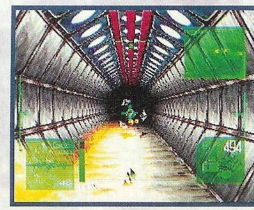
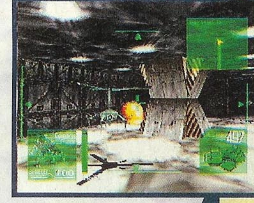
PLAYSTATION
KILEAK THE BLOOD

CD ROM
SONY-GENKI
JAPON





Y tenía que llegar el segundo juego en perspectiva frontal al más puro estilo WOLFENSTEIN, DOOM, ALIEN VS PREDATOR, MARATHON O CRIME CRACKERS. El grupo de programación **Genki**, apadrinado por **Sony**, ha sido el encargado de realizar este gran thriller espacial excelentemente ambientado y con un brillante entorno vectorial. Tras la típica intro, nos veremos inmersos en una gigantesca base espacial donde la suavidad de movimientos se ve interrumpida por la existencia de individuos cibernéticos de todos los tamaños y colores. Puzzles, enigmas, ataques sorpresas y todo lo necesario para calificar a este título de prometedor.



PITFALL

Os ofrecemos en este número los más interesantes consejos sobre un juego como PITFALL. Además, pasamos revista a los arcades más interesantes de los salones recreativos.

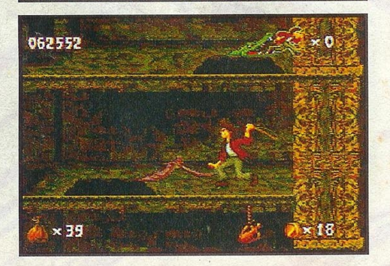
MEGA CD

• • TRUCOS VARIOS • •

La versión de **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE** para este formato es una de las más espectaculares y más cuidadas de todas las entregas que han aparecido hasta el momento. Y por supuesto, no se podía quedar sin su pequeña ración de trucos. Bastará con que ejecutéis las mismas secuencias que en *Mega Drive* para todos, excepto Loltun Secret Vault, que es exclusivo para esta última.



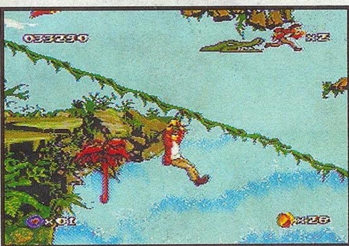




MEGA DRIVE

• • CODIGOS SELVATICOS • •



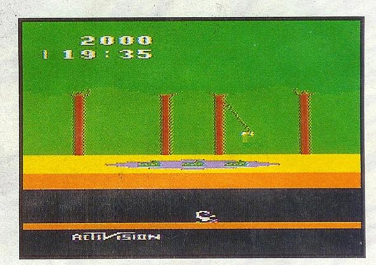


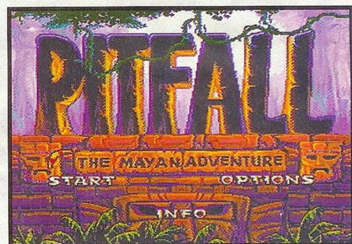
Sin lugar a dudas, los usuarios de *Mega Drive* han sido los más afortunados al contar con una serie de trucos que permitirán a Harry Jr. encontrarse con su padre y obtener unas cuantas ventajas para terminar su aventura con buen pie. Si queréis ir directamente a la versión de *Atari 2600* pulsad, en la pantalla de presentación, ABAJO, A 26 veces y ABAJO de nuevo. Para acceder a los bonus de Loltun Secret Vault, introducid la siguiente secuencia: B, A, ABAJO, C, DERECHA, A y B. Comenzar el juego con nueve vidas es fácil, siempre que ejecutéis en orden Derecha, A, ABAJO, B, DERECHA, A, B, ARRIBA, ABAJO. Para lograr 99 proyectiles en cada arma podéis ejecutar el siguiente código: A, B, ARRIBA, C, A, C, A. Los códigos serán introducidos en la presentación y con el pad 1.

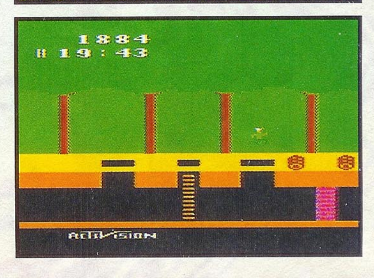
SUPER NINTENDO

• • VERSION ATARI • •

Activision realizó un buen trabajo. Quizá uno de los secretos más buscados en este juego, sobre todo por los más veteranos en estas lides, es la versión del juego para *Atari 2600*. Pues bien, con este sencillo consejo no tendréis que buscarlo a lo largo de las 11 fases que componen este título: pulsad SELECT, A 6 veces, SELECT de nuevo, START y os encontraréis con un viaje en el tiempo.







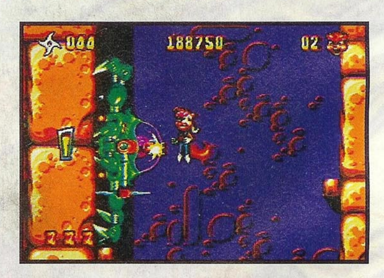
MEGA DRIVE

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

• • ENSALADA DE CODIGOS • •

La intrépida ardilla de **Sunsoft** nos ha deleitado con un título de aplastante jugabilidad, que no podía quedarse sin ser analizado por nuestros más expertos buscadores de trucos. Fruto de su trabajo hemos conseguido cinco secretos que os damos a continuación. En primer lugar, tendréis que detener el juego, y posteriormente introducirlos:





SELECCION DE NIVEL: ....A, C, DERECHA, A, B.
INMUNIDAD: ....B, ARRIBA, B, B, A.
ESTRELLAS INFINITAS: ....ABAJO, A, B.
ZEROS INFINITOS: ....B, A, B, ARRIBA.
TODO: ....DERECHA, ARRIBA, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, ABAJO, ARRIBA, B.

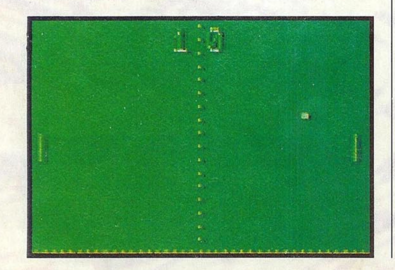


CODEMASTERS

GAME GEAR

• • PONG • •

Codemasters es una de las compañías que más interés ha puesto en la comodidad de los usuarios. Baste con recordar que el cartucho de MICROMACHINES 2 llevaba incorporada dos entradas para joystick, permitiendo a cuatro jugadores competir en cualquier modalidad. Si tenéis una *Game Gear* y conocéis a alguien con vuestra misma suerte con un cable para conectarlas, colocad un cartucho de la compañía inglesa en cada una de ellas y pulsad START, 1 y 2 en ambas consolas. Ahora gozaréis de una oportunidad única para disfrutar con un clásico.



VORTEX

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •



El último lanzamiento que lleva incorporado el *FX,* que cuenta con apenas cuatro megas, nos narra la impresionante aventura de un piloto que dirige las evoluciones de un robot metamórfico en el espacio. La tremenda dificultad de este título nos obliga a desempolvar unas claves que repercutirán en el feliz cumplimiento de vuestra misión.

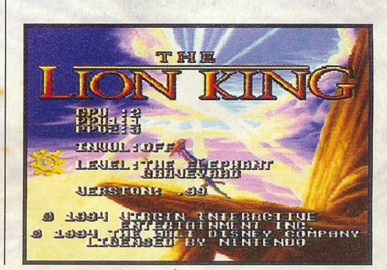
Vidas infinitas: ....JTTSJ
Selección de nivel: ....CTGXF
Indestructible: .... HVZSM
Munición infinita:..................... WSVTQ

LION KING

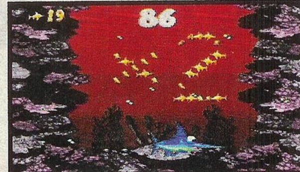
SNES - MEGA DRIVE

• • MENU SECRETO • •

La compañía **Virgin** lanzó al mercado una nueva licencia de la factoría **Disney** que no decepcionó en absoluto.
Si eres uno de los pocos afortunados que no han conseguido que Simba crezca de un modo descomunal para transformarse en rey de la selva, os proporcionamos la forma más sencilla de acceder a un menú para seleccionar inmunidad y elección de nivel.
En la versión de ***Super Nintendo*** pulsad B, A, R, R, Y en la pantalla de presentación. Para ***Mega Drive,*** teclead DERECHA, A, A, B y START.







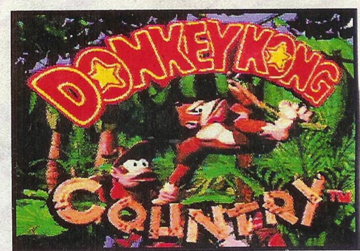


DONKEY KONG COUNTRY

SUPER NINTENDO

• • MISCELANEA • •

La maravilla para los 16 bits continúa dando guerra. Son muy pocos los que han coseguido terminar el juego con el porcentaje correcto, y seguramente unas cuantas vidas extra serían de gran ayuda en tan ardua labor. Pues bien, cuando Cranky Kong se está deleitando con su gramófono pulsad ABAJO, Y, ABAJO, ABAJO, Y y accederéis a todas las fases de bonus que oculta el juego. Recoledtad tantas vidas como os sea posible y, una vez que hayáis retornado a la pantalla con las figuras de los animales, pausad el juego. Con SELECT retornaréis con las vidas extra. Si deseáis comenzar el juego con 50 vidas, teclead B, A, R, R, A, L. También existe la posibilidad de encontrar test de sonido con ABAJO, A, R, B, Y, ABAJO, A, Y. Pulsando SELECT ya podréis oír todas y cada una de las melodías.



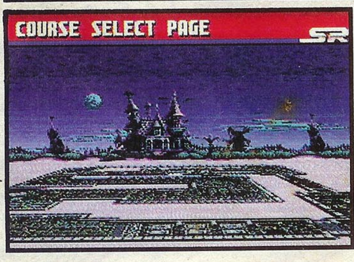
STREET RACER

SUPER NINTENDO

• • CIRCUITOS EXTRA • •

Esta secuela de MARIO KART apostó por la jugabilidad. Además, **Ubi Soft** nos tenía reservada una sorpresita. Acudid a opciones y escoged Custom Cup, ejecutad el siguiente código, L, R, L, R, X, Y. Podréis observar como han aparecido cuatro nuevos circuitos.

COURSE SELECT PAGE

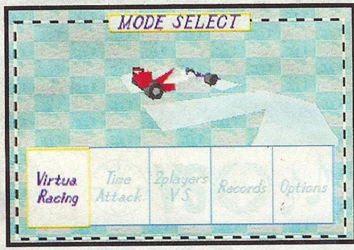


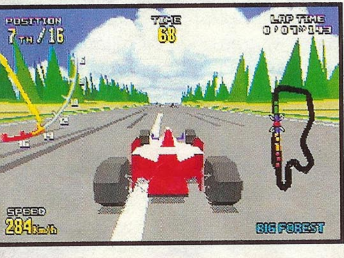
VIRTUA RACING

MEGA DRIVE 32X

• • MODO REVERSE • •

Locos del volante, aquí tenéis un nuevo reto. El primer paso consistirá en acabar primero en el modo normal de dificultad en los cinco circuitos. Ahora acude al menú principal. En la opción Virtua Racing presionad IZQUIERDA. Ya podréis recorrer los cinco circuitos a la inversa.





FIFA SOCCER 95

SUPER NINTENDO

• • TRUCOS • •

El último título de esta serie futbolística también esconde una serie de opciones secretas. Para acceder a ellas pausa el juego y acude a la pantalla de opciones. Sitúate en la opción idiomas y realiza las siguientes combinaciones. Una vez introducidas, vuelve al menú principal y, pulsando el botón A, elige opciones. Los secretos habrán aparecido.

Invisible Walls:	C, C, C, B, A, A, A, B.
Curve Ball:	B, A, C, B, C, C.
Crazy Ball:	C, A, B, C, C, B, A, C.
Dream Team:	A, A, B, C, C, A, A.
Super power:	El botón B diez veces.
Super Goalie:	A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.
Super Offense:	A, A, A, A, A,B, C.
Super defence:	B, B, B, B, B, C, B.
Penalty shootout:	A, B, A, C, A, B.



SAMURAI SHODOWN II

NEO GEO CD

• • MINIATURAS • •

La lucha constituye uno de los géneros preferidos por todos los jugadores. Las muestras de calidad entre estos títulos resultan patentes, aunque en los últimos tiempos hemos tenido la gran fortuna de gozar con un magnífico lanzamiento de la compañía **SNK.** Su nombre es **SAMURAI SHODOWN II.** Por fin, todos sus admiradores incondicionales podrán disfrutar plenamente con este sencillo y genial truco. Además tenéis que tener en cuenta que es absolutamente válido para la versión de recreativa. Sin duda, todo un lujo de la naturaleza. Cuando vuestra barra de energía Rage Gauge se encuentre a tope, si ejecutáis perfectamente los movimientos especiales que os damos a continuación, contemplaréis atónitos como los personajes se convierten en un muñeco en miniatura. Ahora podréis ejecutar los *fatalities* de cada luchador para sorprender a vuestros adversarios.



CHAM CHAM
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ +C

CHARLOTTE
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ +D

EARTHQUAKE
→ ← → ← → ← ↓ +B

GEN - AN
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ +C

GENJURO
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← +B

JUBEI
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← +D

KYOSHIRO
← → ↙ ↓ ↘ → ← +D

NICOTINE
→ ↙ ↓ ↙ ← → +D

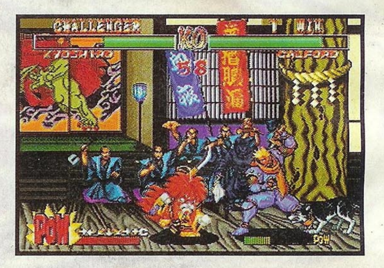
SIEGER
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← +A

UKYO
↘ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ +B

WAN - FU
← → ↙ ↓ ↘ → ← +D

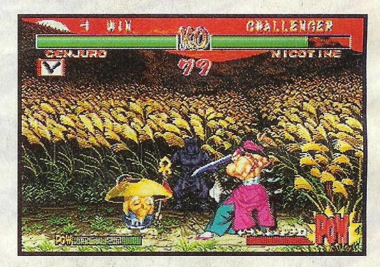












KING OF FIGHTERS ´94

NEO GEO CD

• • MODO SANGRE • •

Un juego de lucha incruento pierde realismo y espectacularidad, y este título no podía quedarse sin semejante elemento. Esperad hasta que aparezca en pantalla la tabla de récords para pulsar los botones A y D, en el pad del primer jugador, y B y C, en el pad del segundo jugador, todos ellos simultáneamente. Presionad START y comenzad el juego para comprobar el truco, y como la luchadora Mai da el do de pecho al ganar el combate.









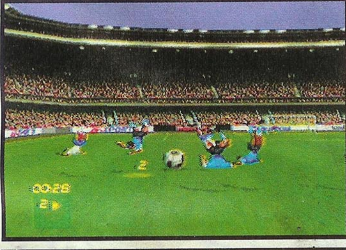




FIFA INTERNATIONAL SOCCER

3DO

• • TRUCOS VARIOS • •



LASER BALL: ....LACRBALL
BIG BALL: ....BCBALLABALL
BEEFCAKE MODE: ....RALBACLABA
BRUTE MODE: ......................RABBACLLBACL
CRAZY BOUNCE: ....LABARRACCA
HOT POTATO: .....................CRABBRLABABR
GIANT PLAYER: ....BABARBABBAR
INVISIBLE WALLS: ....ABBACABABBA
METALLIC MEN: ....BARCLBABBA
RADICAL CURVE: ....CARCABRABBL





Ultimamente están ocurriendo extraños sucesos en el campeonato mundial. Algunos jugadores han aumentado de tamaño convirtiéndose en gigantes. Otros se han transformado en humanoides metálicos. El balón se mueve de un lado para otro sin control, y algunas veces es un peligro para los jugadores que salen despedidos al intentar tocarlo. ¿Quién es el causante de este desbarajuste? Pues no es otro que el irresponsable De Lucar que, ante las pobres expectativas que tenía de hacerse con el Mundial, se dedicó a descubrir una serie de códigos que servirán para afrontar los partidos con un toque de humor y alguna que otra ventaja. Todos estos curiosos secretos de **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** han de ser ejecutados en el menú que aparece al pausar el juego.

OFF - WORLD INTERCEPTOR

3DO

• • DINERO, DINERO • •

En un juego de coches es imprescindible ampliar vuestro vehículo con el más moderno arsenal, con un motor más potente o simplemente adquiriendo una montura más nueva y costosa. Sin embargo, con frecuencia resulta una tarea ardua. Así que si pasáis de ir ganando carrera a carrera para obtener una cantidad de dinero razonable, en la pantalla de opciones, pulsad rápidamente la siguiente secuencia: A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, L. Entrad en la tienda y podréis comprobar como vuestro capital ha ascendido a la nada despreciable cantidad de 9.999.990 de dólares. No me lo puedo creer, ¡soy rico!





TOTAL ECLIPSE

3DO

• • SELECCION NIVEL • •

Para elegir la fase donde queréis empezar el juego acudid a la pantalla de opciones, y seleccionad el bloque de Quit/Previews. Presionad X y pulsad B, L, A, entonces desactivad X y ejecutad la siguiente combinación: B, L, A, B, L, A. Si habéis realizado el truco, aparecerá el logo de **Crystal Dynamics** con la selección de nivel.



DAYTONA

SEGA

• • TIEMPO EXTRA • •

Llegó el momento de acercarse a las salas recreativas y sacar a la luz algunos secretos. **DAYTONA** es una de las estrellas indiscutibles del momento, y ponemos a vuestra disposición varios trucos. En Begginer, al pasar bajo la máquina tragaperras, pulsad START tres veces para detener las figuras y, dependiendo de las combinaciones, obtendréis un determinado tiempo extra. Con tres 7, siete segundos, tres BAR, cinco segundos y tres cerezas os darán tres segundos. Si lográis el jackpot, obtendréis créditos infinitos. Para ver a Jeffrey haciendo el pino, recorred el circuito a la inversa en Expert. Lo veréis haciendo *breakdance* al parar ante su estatua, y pulsar START repetidamente.





PRIMAL RAGE

ATARI

• • DEPORTES ALTERNATIVOS • •

Para disputar un partidito de bolos con los humanos como blanco seguid estos pasos. En cualquier escenario ambos jugadores han de ejecutar el Spinnig Death (botones 1 y 4 y mover el joystick atrás, delante, abajo) y colisionar con el adversario tres veces en un combate. En el escenario de la playa podréis disfrutar del voleibol. Tras realizar un combo, lanzad un humano al aire golpeándole entre ambos jugadores para que no caiga al suelo, hasta que aparezca una red de voleibol y un juez de silla.



CRUIS´N USA

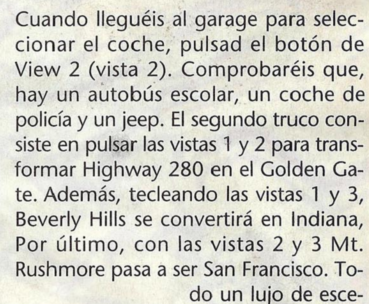
MIDWAY

• • COCHES EXTRA • •

Después de mucho tiempo esperando tan grata noticia, ya podemos comunicaros que esta maravillosa máquina está disponible para los amantes del riesgo y la emoción vertiginosa. La coin-op desarrollada por la compañía **Midway,** responsable entre otros grandes éxitos de la saga MORTAL KOMBAT, con la tecnología de ***Ultra 64*** de **Nintendo** también os reserva gratas sorpresas. Hasta ahora sólo hemos podido conseguir dos secretos, que os narramos a continuación. Coged papel, lápiz y consumir fósforo en cantidades industriales para no olvidar en ningún momento estos prodigiosos consejos. El primer hallazgo consiste en la aparición de tres nuevos vehículos, con los que podréis deambular por los diferentes circuitos del juego. Seleccionad el escenario donde queréis competir y vuestra modalidad de conducción predilecta.



Cuando lleguéis al garage para seleccionar el coche, pulsad el botón de View 2 (vista 2). Comprobaréis que, hay un autobús escolar, un coche de policía y un jeep. El segundo truco consiste en pulsar las vistas 1 y 2 para transformar Highway 280 en el Golden Gate. Además, tecleando las vistas 1 y 3, Beverly Hills se convertirá en Indiana, Por último, con las vistas 2 y 3 Mt. Rushmore pasa a ser San Francisco. Todo un lujo de escenarios.





UN CONTROL INTERACTIVO

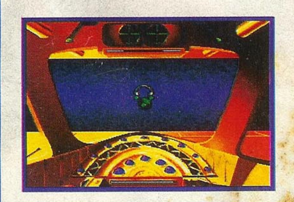
Uno de los apartados más importantes de una consola, y en el que las compañías ponen más énfasis, es el de los periféricos. El pad de control es el punto clave para aprovechar al máximo el potencial jugable de cada consola. El CDi de Philips, hasta el momento, no había contado con un joystick de calidad. En este reportaje pretendemos analizar exhaustivamente todos los periféricos que podemos conectar al soporte de la compañía holandesa.



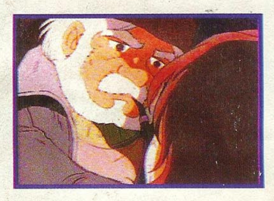
TRACKERBALL



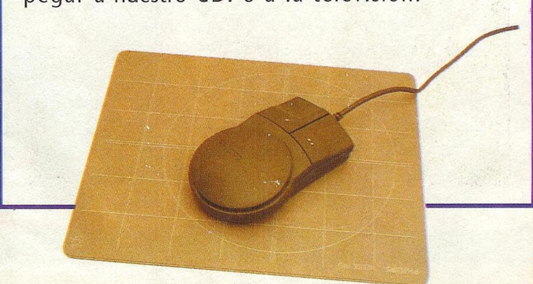
Su forma es semejante a la de un clásico ratón, pero dado la vuelta. La bola que permite el movimiento del cursor en la pantalla es accionada por nuestros propios dedos, y no por el contacto con la alfombrilla. Este joystick tiene unas generosas dimensiones. Además, dispone de tres botones, dos de ellos con idéntica función. Este control resulta interesante para juegos que no precisen rapidez de desplazamiento del cursor y para programas de pintura, o similares.



MOUSE



Estamos ante el primer periférico que apareció en el mercado, junto con el *Roller Controller* y el *Trackerball*. Como podéis observar en la imagen adjunta, es un ratón con su correspondiente alfombrilla. Indispensable para poder concluir juegos como ESCAPE FROM CIBERCITY o MAD DOG McCREE. Dos botones de acción, gran ergonomía y materiales de calidad constituyen sus principales cualidades. Como curiosidad, podemos señalar que se incluye un curioso portaratón para pegar a nuestro ***CDi*** o a la televisión.



PERIFERICOS CDi



ROLLER CONTROLLER



Es semejante al *Trackerball,* pero especialmente diseñado para los más pequeños de la casa. De dimensiones totalmente gigantescas y colores chillones, este pad está hecho de materiales resistentes que pueden soportar el cariñoso uso infantil. Incluso los mayores pueden encontrar en el *Roller Controller* un mando perfecto para demostrar sus condiciones artísticas.



TOUCH PAD



El primer mando de control con la suficiente calidad como para defendernos cómodamente en juegos de aventura. Cuenta con una pequeña palanca que se puede adaptar al mando, con la intención de emular a los típicos joystick de arcades. Es rápido en sus reacciones y dispone de cuatro botones de acción. Ideal para lanzamientos en los que se precise de gran agilidad en las maniobras de ataque, como MUTANT RAMPAGE.



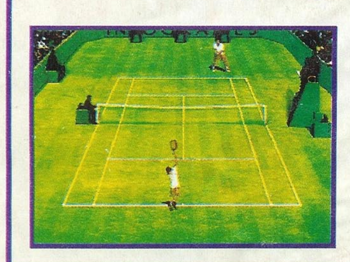
IR-SET



Este pack está compuesto por un mando a control remoto y un receptor de rayos infrarrojos. Suple la ausencia del *Thumstick* que venía de serie en los modelos 210 y 220. Gracias a este completo joystick podremos liberarnos de la esclavitud que supone estar atado a un cable. Su agradable diseño es, sin duda, uno de sus puntos fuertes. No es el más adecuado para el software de entretenimiento.



GAME PAD



El último fichaje de **Philips.** Su ergonomía y calidad de respuesta lo convierten en el rey indiscutible de los mandos para el ***CDi.*** Se adapta perfectamente a las curvas de nuestras manos y sus tres botones, junto con las tres velocidades, lo transforman en el aliado ideal para títulos como HOTEL MARIO, INTERNATIONAL TENNIS OPEN o THE APPRENTICE.



CONCURSO STARGATE

Los afortunados ganadores de los 50 lotes han sido:

David Pérez Durán (Valladolid)
José Antonio Vizcaino (Huelva)
Eduardo Fabeiro Raposo (La Coruña)
Germán Rodríguez (Andorra)
Enrique Carrión Muñoz (Valencia)
Margarita Arias Pérez (León)
Manuel Ferreras Giganto (Gijón)
Jaume Cle Sanz (Tarragona)
Víctor Fernández (Barcelona)
Juan Pedro Sánchez (Castellón)
Javier Paulino Luis (Madrid)
Antonio Jesús Reynaldo (Murcia)
María Albarrán Mostaaro (Madrid)
Jesús Sudán Peña (Sevilla)
Laura Sánchez Hernández (Madrid)
Anabel Lozano Juan (Barcelona)
Carlos Martínez Martín (Santander)
Abraham Lizán Berná (Alicante)
Luis Muñoz Castro (Alicante)
Fco. Javier Pinto Sánchez (Alicante)
Silvia Sedano Gómez (Madrid)
Helios Kespache M. (Madrid)
JAvier Oliva Gutiérrez (Jerez)
Iván Fouz Morales (Barcelona)
José Vicente Beneyto (Valencia)
MIguel Angel Gutiérrez (Tarragona)
Jorge Díaz Berjón (Madrid)
Miguel Angel Sánchez González (Málaga)
Concepción Moya Rodríguez (Palma de Mallorca)
Antonio Torres Martín (Córdoba)
José Miguel Montes Mena (Madrid)
Alvaro Mesuro Casado (León)
Marina Claudio Miguel (La Rioja)
Jorge Cubells Pérez (Valencia)
Silva Tabarés Rodríguez (Madrid)
David Gómez Cristóbal (Huelva)
Luca Herrero González (Málaga)
Juan Campillo Pazos (Huelva)
Manuel Pérez Alite (Albacete)
Inmaculada Moreno Navarro (Cuenca)
MIguel Vizcaino González (Almería)
Alvaro Gutiérrez Portero (Cáceres)
Jorge Javier Vidal Santos (Alicante)
José Carlos Rodríguez Vilas (Pontevedra)
Gustavo Bernardo Gómez (Barcelona)
Alberto Heredero Perdiguero (Palencia)
David Pardo Martín (La Rioja)
Sergio Salas González (Cantabria)
Pedro Antonio Martínez Sepúlveda (Murcia)
Ricardo Saiz Román (Burgos)

CONCURSO STREET RACER

Los afortunados ganadores de los 5 lotes han sido:

Por haber enviado sus cartas antes que nadie, los tres primeros nombres recibirán además una cazadora de Street Racer:

Cristian Prieto Mauriz (León)
Judit Chacón Prieto (Lérida)
Martín Freile (Barcelona)
Moisés Cuchillo Fernández (Albacete)
Sergio Estrella González (Murcia).

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE